1. Kwartaal 1
    1. Visuele kuns: Sekondere kleure
    2. Om ritmies met gepaste dinamiek saam met musiek te speel
    3. Om 'n ontwkkelde vlak van konsentrasie te toon
    4. Opwarming
2. Kwartaal 2
    1. Boodskappe in liedere
    2. Om sosiale, kulturele en omgewingskwessies te dramatiseer
    3. Om voor te berei vir die aktiwiteite deur reg op te warm
    4. Om patrone in die omgewing te identifiseer
3. Kwartaal 3
    1. Deelname aan klasbesprekings oor dans
    2. onderskeid tussen verskillende kunsvorme
    3. Ondersoek vier verskillende style in musiek
    4. Drama: Televisie
4. Kwartaal 4
    1. Ontspannings-, asemhalings- en resonansie-oefeninge
    2. Om op te warm en koordinasie te ontwikkel
    3. Om 'n volksliedjie te sing en te begelei
    4. On die figuur in aksie te sien

Visuele kuns: Sekondere kleure

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

PERSOONLIKE EN SOSIALE VAARDIGHEDE

Module 1

VISUELE KUNS

AKTIWITEIT 1: (INDIVIDUEEL)

OM SEKONDÊRE KLEURE TE ONTDEK

[LU 3.7]

In die klas is daar ‘n klomp deurskynende voorwerpe neergesit om ‘n **stillewe** te vorm. Kyk nou mooi na hierdie stillewe en teken dit dan eers in potlood. Let daarop dat sekere voorwerpe voor andere staan, maar omdat die voorwerpe deurskynend is, ‘n mens die agterste voorwerp/e ook kan sien.

Volgende moet die voorwerpe geverf word. Gebruik die drie primêre kleure rooi, geel en blou. Probeer om elke voorwerp ‘n ander kleur as die een langsaan te maak. Omdat daar nie wit of swart verf is nie, kan die kleure nie ligter of donkerder gemaak word

nie. Dus moet elke voorwerp plat geverf word. Waar voorwerpe oorvleuel, moet albei kleure gemeng en geverf word.

Beantwoord die volgende vrae wanneer jy klaar is:

- Van watter kleure mag jy gebruik het?
- Het jy voorwerpe wat langs mekaar staan verskillende kleure gemaak?
- Wat het gebeur toe jy twee verskillende kleure oor mekaar geverf het?
- Hoeveel nuwe kleure het jy gekry? Noem hulle.
- Skryf neer hoe jy die nuwe kleure gekry het.

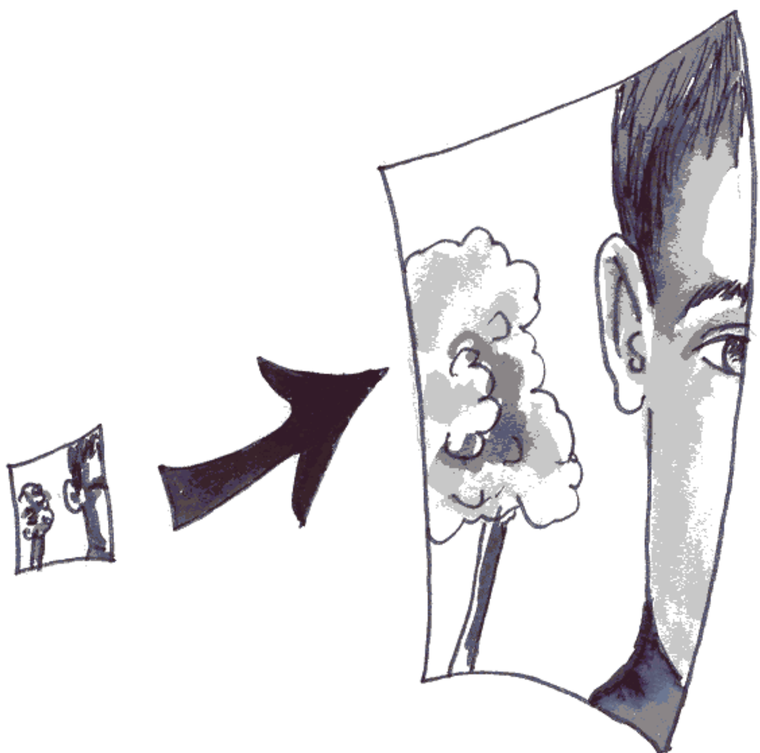
AKTIWITEIT 2: (GROEPWERK/INDIVIDUEEL)

OM 'N GROEPPROJEK TE BEPLAN EN UIT TE VOER

[LU 3.7]

Elkeen het ‘n deeltjie van ‘n foto of prent gekry met ‘n nommer agterop.

Teken nou alles wat jy op die stukkie foto of prent sien op die groter papier wat jy daarvoor gekry het, met ander woorde dit moet vergroot word – groter as wat dit oorspronklik op die foto of prent was. Skryf die nommer van jou stukkie foto of prent agterop jou tekening.



Julle sal nou in groepe van vier opgedeel word. Kyk na die nommers agterop en las julle tekeninge aan mekaar. Vorm dit ‘n eenheid? As dit nie reg is nie, verander aan die tekeninge waar nodig.

Daarna moet julle vier julle tekeninge verf met sekondêre kleure, asook wit en swart om lig en donker (tinte en skakerings) te wys.

Wanneer julle klaar is, kan julle julle geverfde werke aan ‘n volgende groep s’n las – kyk net na die nommers agterop om te sien hoe dit bymekaar pas. So sal julle ‘n groot weergawe van die oorspronklike

foto of prent kry wat julle dan teen die muur kan vasplak/aanbring.

[LO 3.7]

Assessering

LU 3

DEELNAME EN SAMEWERKING Die leerder is in staat om persoonlike en sosiale vaardighede te toon deur individueel en in groepe aan kuns- en kultuuraktiwiteite deel te neem.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

ALGEMEEN

t.o.v. 3.1 – 3.7 hieronder, die volgende toon:

- saamwerk met ander lede van ‘n groep gedurende kunsaktiwiteite;
- die vermoë toon om eie bydraes binne groepverband te lewer;
- aanvaarding van medeleerders toon;

VISUELE KUNS (3.7)

- ‘n projek kies, beplan en die nodige stappe volg;

Om ritmies met gepaste dinamiek saam met musiek te speel

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

PERSOONLIKE EN SOSIALE VAARDIGHEDE

Module 2

OM RITMIES EN MET GEPASTE DINAMIEK SAAM MET MUSIEK TE SPEEL

AKTIWITEIT 1

OM RITMIES EN MET GEPASTE DINAMIEK SAAM MET MUSIEK TE SPEEL

[LU 3.5]

Luister na *Any dream will do* en klap die volgende patrone saam:









Om die lied te begelei moet jy die opvoeder se instruksies noukeurig volg.

Jy moet aandagtig luister na die musiek. Die musiek sal vir jou sê

- Hoe vinnig jou begeleiding moet wees
- Hoe hard of sag jou begeleiding moet wees
- Of daar gedeeltes is wat herhaal moet word

Sing die lied. Hier volg ‘n gedeelte van die lied:

Any dream will do

Any dream will do

INLEIDING

A

I closed my eyes,

drew back the cur - tain, to see for cer - tain

what I thought I knew. Far, far a - way,

some - one was weep - ing, but the world was sleep - ing.

A - ny dream will do. I wore my coat

with gol - den lin - ing, bright col - ours shin - ing,

won - der - ful and new. And in the East

the dawn was break - ing, the world was wak - ing,

a - ny dream will do.

AKTIWITEIT 2

OM TEKSTUUR TE ONDERSOEK

LU 3.5

Wat is tekstuur?

Hoe verkry mens verskillende teksture in musiek? Trek die onderstaande blokkie op jou papier of in jou werkboek. Vul hierdie blokkie in nadat julle die aktiwiteit voltooi het.

S tap 1

Verdeel die klas in drie kleurgroepe: groen, pers en oranje. Sê en klap die ritmiese patrone voordat julle dit op instrumente probeer. Almal in een groep gebruik dieselfde instrumente. Hoe verskil die klank van die drie groepe?

GROEN	PERS	ORANJE
tellings 1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Groen Groen — —	Pers Pers • rus • rus	O - ran–je O - ran-je • • • • • •
𝅗𝅥 𝅗𝅥	♩ 𝄽 ♩ 𝄽	♩ ♪♪ ♩ ♪♪

Stap 2

Speel of klap julle patrone saam met die musiek. Die groen groep voer die groen patroon uit; die pers groep die pers patroon en die oranje groep die oranje patroon!

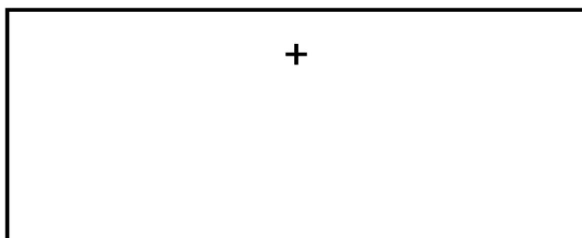
Stap 3

Kom ons maak langer patrone! "Las" twee kleure aanmekaar.

VOORBEELD: [O - ran-je + pers: ♩ ♪♪ ♩ 𝄽] of [pers + groen: ♩ 𝄽 𝅗𝅥]

Kopieer die onderstaande blokkie en vul in.

My groep se keuse:



Hierdie patroon word oor en oor herhaal.

Ons noem dit ‘n OSTINATO.

Stap 4

Elke groep speel hulle ostinato vier maal agtermekaar. Besluit hoe julle dit gaan speel deur te kies uit die volgende moontlikhede en nommer dit van 1 tot 4. Julle kan ook verskillende kombinasies doen soos bv. *legato* en *sag*, of *solo* en *staccato*.

Hard of *sag*

Geleidelik harder of *geleidelik sagter*

Legato (gebind) of *staccato* (los van mekaar)

Ensemble (die groep) of *solo* (een persoon)

Kopieer die volgende tabelle en vul dit in. My groep se keuse:

1		
2		
3		
4		

Voltooi die volgende kontrolelys:	JA	NEE
Ek kan klank produseer (klank maak)		
Ek kan die ritmes speel		
Ek kan saam met my groep die ritmes speel		
"Om te musiek" is lekker!		

Assessering

LU 3

DEELNAME EN SAMEWERKING Die leerder is in

staat om persoonlike en sosiale vaardighede te toon deur individueel en in groepe aan kuns- en kultuuraktiwiteite deel te neem.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

ALGEMEEN

t.o.v. 3.1 – 3.7 hieronder, die volgende toon:

- saamwerk met ander lede van 'n groep gedurende kunsaktiwiteite;
- die vermoë toon om eie bydraes binne groepverband te lewer;
- aanvaarding van medeleerders toon;

MUSIEK (3.5, 3.6)

- in 'n groep sing en/of 'n instrument speel met gepaste ritme, toonhoogte en dinamika, in enige musiekgenre;
- 'n aantal meloritme-instrumente (trom, marimba) kombineer om tekstuurvermengings te skep;

Om 'n ontwkkelde vlak van konsentrasie te toon

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

PERSOONLIKE EN SOSIALE VAARDIGHEDE

Module 3

DRAMA

AKTIWITEIT 1

OM 'N ONTWIKKELDE VLAK VAN KONSENTRASIE TE TOON

[LU 3.3]

KONSENTRASIE

Oefening:

laat die leerders binne ‘n paar sekondes soveel moontlik besonderhede van iemand anders se kleredrag, hare, skoene, kleure, ens. waarneem;

verwyder die persoon uit die leerders se gesigsveld;

laat hulle alles wat hulle omtrent die persoon waargeneem het, neerskryf.

AKTIWITEIT 2

OM 'N ROL VOLHOUBAAR TE SPEEL

[LU 3.4]

STORIE IN DIE WOUD

Eerste Fase

- gebruik die skoolsaal of die verhoog;
- laat die leerders ‘n woud in hierdie ruimte voorstel;
- laat die leerders stoele (bome) in die ruimte

plaas;
- indien hulle ‘n rivier in die woud wil hê, laat hulle dit op die vloer afmerk;
- laat al die leerders deur die ‘woud’ stap om ‘n gevoel te kry van die ruimte waarin hulle gaan werk;
- maak seker dat hulle die omgewing, kleure, teksture, geluide, reuke, ens. van die woud visualiseer.

Tweede Fase

- verwyder die leerders uit die woud;
- laat hulle aan ‘n karakter dink wat hulle graag in die woud sal wil wees – hulle kan selfs diere wees;
- moedig kreatiwiteit aan;
- laat hulle die **elemente van karakterisering** ondersoek:

- **Aksie:** Wat doen ek?
- **Wilskrag:** Hoekom doen ek dit?
- **Aanpassing**: Hoe doen ek dit?

- laat hulle die **uiterlike kenmerke van karakterisering** ondersoek:

- **die liggaam**: (is die karakter jonk, oud, vet, beseer…?)
- **die stem**: (skerp, diep, verleidelik, oud, kinderlik…?)
- **die gesig:** (klein oë, skewe mond,

senuweespanning…?)
- **die houding**: (selfversekerd, senuweeagtig, onseker, in beheer…?)
- **die rekwisiete**: (bril, kroon, kierie, geweer…?)
- **die kostuum**: (aandrok, pak, sweetpak, lappe…?)
- **die grimering**: (baard, veroudering, fantasie…?)

- laat die leerders weer deur die woud beweeg as die karakter wat hulle geskep het

Derde Fase

- deel die klas op in groepe;
- elke leerder moet die karakter wat hy geskep het, behou en 'n storie skep deur sy karakter en die karakters van die ander leerders in sy groep te gebruik;
- laat die leerders aan gepaste dialoog werk;
- laat die leerders hul stories beplan en inoefen;
- laat die leerders hul stories opvoer voor die res van die klas.

Notas:

- elke aksie wat plaasvind op die verhoog moet 'n doel hê;
- maak seker dat die dialoog maklik is om voor te dra en te onthou;
- maak seker dat die storie 'n begin, middel en einde het;

- maak seker dat daar ‘n hoogtepunt is;
- in plaas daarvan om dialoog te gebruik, probeer aksies – jy hoef nie iets te sê om ‘n punt te maak nie;
- gebruik soveel van die ruimte tot jou beskikking as wat moontlik is – beweging op die verhoog kan baie opwindend wees.

Assessering

LU 3

DEELNAME EN SAMEWERKING Die leerder is in staat om persoonlike en sosiale vaardighede te toon deur individueel en in groepe aan kuns- en kultuuraktiwiteite deel te neem.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

ALGEMEEN

t.o.v. 3.1 – 3.7 hieronder, die volgende toon:

- saamwerk met ander lede van ‘n groep gedurende kunsaktiwiteite;
- die vermoë toon om eie bydraes binne groepverband te lewer;
- aanvaarding van medeleerders toon;

DRAMA (3.3, 3.4)

- ‘n vlak van selfvertroue ontwikkel en vermoë om konsentrasie, sintuiglike waarneming en ruimtelike bewustheid gebruik om op drama-oefeninge te fokus;
- ‘n rol aanneem en daarin bly, en in staat is om in rol vrae met gepaste taal en gebare te beantwoord;

Opwarming

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

PERSOONLIKE EN SOSIALE VAARDIGHEDE

Module 4

DANS/BEWEGING

AKTIWITEIT 1

OPWARMING

[LO 3.1]

Opwarmings- en vaardigheidsbourituele en liggaamsorg moet regdeur die jaar geïmplementeer word: gebruik basiese lokomotoriese en nie-lokomotoriese bewegings.

Lokomotoriese bewegings:

Loop

Verken meer variasies van loop, soos:

met knieë hoog gebuig voor of sywaarts;

met bene in- of uitgedraai;

met bene oorkruis op elke stap;

met wyduitgestrekte bene;

met die gebruik van verskillende arm- en handbewegings, soos: hande gevou agter die rug; met steekbewegings; handklappe bokant kop; slaan op borskas; arms stilgehou in enige posisie; arms swaaiend in verskillende posisies; ensovoorts;

verandering van rigting, vlak, treedimensie (bv. lang of kort), tempo en krag (bv. lig, sterk of vloeiend).

Voorgestelde kombinasies met verskillende variasies, bv. loop vorentoe, klap hande na vore op een looppas en na agter op die volgende; loop met bene hooggelig en klap hande onder een been en dan ander; loop op tone met voete gesprei, wiegend van kant na kant en klap hande bokant kop.

Skep eie kombinasie.

Hardloop

Verken variasies van hardloop:

verander vorm bv. knieë gebuig en hoog op na vore;

bene in- of uitgedraai;

gebruik verskillende arm- en handbewegings;

verander ruimtelike patrone bv. vlakke, dimensie van passe, roete;

fokus (bv. tuur na bo, sywaarts of na ‘n vaste fokuspunt); verander tempo.

Voeg verskillende variasies in kombinasies bymekaar, bv. hardloop vorentoe met arms vorentoe of gestrek, tuur gefokus agtertoe oor enige skouer.

Skep eie kombinasie.

Nie-lokomotoriese (Aksiale) bewegings(draai, buig, strek, stoot en swaai)

Verken buiging en strekking van verskillende liggaamsdele, bv.

middellyf (vorentoe en sywaarts); bene by knieë en heupgewrigte (lig bene op); arms (by elmboë);

verander vorm d.m.v. strekking (van klein tot groot, uitwaarts in alle rigtings) en sametrekking met draaiing om die middelpunt van liggaam (gebruik korrekte asemhalingstegniek), op verskillende vlakke, in verskillende vorms en met verandering van spoed en krag.

Voorgestelde kombinasies:

opvolgende uitwaartse en inwaartse bewegings (strek en buig in alle rigtings) in ‘n gedrae manier (legato); herhaal in reekse van drie of vier pulsasies (staccato);

beweeg uitwaarts en inwaarts met ‘n draaiende, kronkelroete;

vou hande saam en strek en buig elmboë, maak soveel rigting , vlakke, krag en spoed veranderinge as moontlik.

Skep eie kombinasie.

Swaaie

Soos in graad vier, met byvoeging van swaai van bene (vorentoe en agtertoe; van kant na kant);

met sywaartse gebruik van arms en borskas (staan wydsbeen, buig borskas vorentoe en dan sywaarts, swaai borskas versigtig soos ‘n pendule: kop en arms behoort ontspanne te hang en slegs saam met borskas te beweeg).

Gebruik danstegniek om stamina, krag en soepelheid te bevorder.

Spronge

Soos in graad 4, met meer beheer en krag in die uitvoering van spronge en verkenning van vorm, ruimte, tyd en krag: in ruimte – verander rigting met halwe en vol draaie in die lug; verander dimensie, vlak tyd en krag.

Voorgestelde kombinasies:

spring baie vinnig, verminder geleidelik spoed via natuurlike tempo na stadige tempo en herhaal sekwens omgekeerd;

spring vanaf een voet en kap hakke teen mekaar in die lug aan teenoorgestelde kant, land op albei

voete;

spring met arms wat na vorentoe, agtertoe en in sirkels swaai;

skep eie kombinasie.

hinkpasse/hoppe

Verken variasies van hop met vry been hoog na vore of sywaarts gebuig; met vry been vorentoe, sywaarts of agtertoe gestrek.

Hop verskeie kere na linkerkant met regtervoet, dan regterkant met linkervoet; hop op die plek, swaai vry been vorentoe en agtertoe op opeenvolgende hoppe.

Skep eie kombinasie.

AKTIWITEIT 2

OM VERHOUDINGS DEUR DANS TE VERKEN

[LU 3.2]

Werk in pare

Beweeg saam met ‘n maat om ‘n perfekte eenheid te vorm, bv. wip saam op en af laat wip geleidelik afneem totdat gesamentlike stilstand bereik word. Haal asem en begin woordeloos weer saam wip (‘n frase begin met stilstand, groei tot groot wippe, en vervaag).

Konfronteer ‘n maat met oop handpalms na mekaar. Bly in spieëlbeeld, sak af na vloer en kom regop, bly presies teenoor mekaar terwyl, hande van mekaar wegbeweeg (sprei), rys op tone, ens. Hou maat se hande deurgaans dop.

Volg die leier

Volg ‘n leier wat bewegingswyse en - pas bepaal; leier verander bewegingswyse of rigting, agtervolgers boots verandering so gou moontlik na: behou gelidformasie.

Eenparige werk

Bestudeer eie verkose slaapposisies. Konsentreer en memoriseer drie van hierdie posisies. Beweeg natuurlik in stadige aksie van een posisie na die ander. Herhaal ‘n paar keer. Kies ‘n maat om mee saam te werk, memoriseer mekaar se posisies en voer hierdie bewegende posisies saam uit.

Werk in teenstelling

Werk in pare of ‘n klein groep. Leerder A (of helfte

van die groep, as daar in groepe gewerk word) strek (sprei) die liggaam vir vier tellings in ‘n vloeiende wyse en maak die beweging so groot as moontlik, gevolg deur ‘n stadige sametrekking (maak liggaam so klein as moontlik) vir vier tellings in ‘n ander vorm. Hou vol met hierdie aksies en herhaal met verskillende vorms elke keer. Leerder B (of ander helfte van groep) begin met die sametrekking, maar gebruik vier polsslae om saam te trek en vier om te strek (hou tyd met gegewe ritme).

Skep eie kombinasies.

Beantwoord die volgende vrae wanneer jy klaar is:

Gee ‘n voorbeeld van lokomotoriese bewegings.

Wat is nie-lokomotoriese beweging?

Waar is die volgende vlakke?

Lae vlak

Middelvlak

Hoë vlak

Wat gebeur as iemand in jou vashardloop?

Hoe voel jy daaroor?

Hoe kan jy verseker dat almal in ‘n veilige

omgewing saam dans?

Assessering

LU 3

DEELNAME EN SAMEWERKINGDie leerder is in staat om persoonlike en sosiale vaardighede te toon deur individueel en in groepe aan kuns- en kultuuraktiwiteite deel te neem.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

ALGEMEEN

t.o.v. 3.1 – 3.7 hieronder, die volgende toon:

saamwerk met ander lede van ‘n groep gedurende kunsaktiwiteite;

die vermoë toon om eie bydraes binne groepverband te lewer;

aanvaarding van medeleerders toon;

DANS (3.1, 3.2)

tydens samewerking met ‘n maat, vaardighede soos om in beweging na te boots, te lei, te volg en te weerspieël te demonstreer;

saam met verskillende maats saamwerk om met “vraag-en-antwoord“- en “ontmoet-en-skei”-bewegingsfrases te eksperimenteer.

Boodskappe in liedere

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE

Module 5

MUSIEK

AKTIWITEIT 1

OM DIE BOODSKAPPE IN LIEDERE TE IDENTIFISEER

[LU 4.3; 4.5]



Lees die lied *I'd like to teach the world to sing*, luister daarna en sing dit.

I'd like to build the world a home and furnish it with love

Grow apple trees and honey bees and snow-white turtle doves

I'd like to teach the world to sing in perfect harmony

I'd like to hold it in my arms and keep it company

I'd like to see the world for once all standing hand in hand

And hear them echo through the hills for peace throughout the land

That's the song I hear, let the world sing today

A song of peace that echoes on and never goes away

Put your hand in my hand, Let’s begin today

Put your hand in my hand, Help me find the way.

Voltooi die volgende vraelys:

1. Skryf in jou eie woorde wat die boodskap (of tema) van die lied is.

2. Wat beteken “harmonie”?

3. Wat, volgens die liedjie, kan ons doen om harmonie in die wêreld te bewerkstellig?

4. Wat beteken harmonie in musiek?

5. Wat is die vorm van die lied?

Aktiwiteit 2

Om 'n kletsrym oor 'n spesifieke tema te skep en uit te voer

[LU 4.3; 4.5]

BOU aan die TEMA

1. BOU 'N KIND (Individueel)

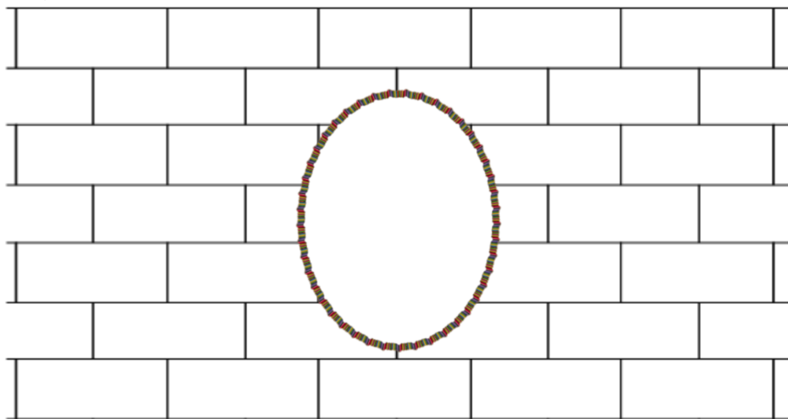
Stap 1

Plak 'n foto van jouself op 'n skoon vel papier of in jou werkboek

en versier met 'n raampie.

Stap 2

Om 'n huis te bou het ons bakstene nodig – om 'n kind te bou het ons boustene nodig! Vul ses boustene in wat noodsaaklik is om 'n kind te bou. Kleur die stene wat wel teenwoordig is in jou lewe met groen in en die res met rooi.



1. BOU ‘N HELD (Individueel)

Stap 1

Tuiswerk: Bring ‘n prent of foto van ‘n held. Onthou “gewone mense” soos jou ouers kan ook helde wees.

Stap **2**

Luister na die opname van Mariah Carey se *Hero*.

Hier volg ‘n gedeelte van die lirieke.

There's a hero if you look inside your heart

You don't have to be afraid of what you are

There's an answer if you reach into your soul

And the sorrow that you know will melt away

And then a hero comes along with the strength to carry on

And you cast your fears aside and you know you can survive

So when you feel like hope is gone look inside you and be strong

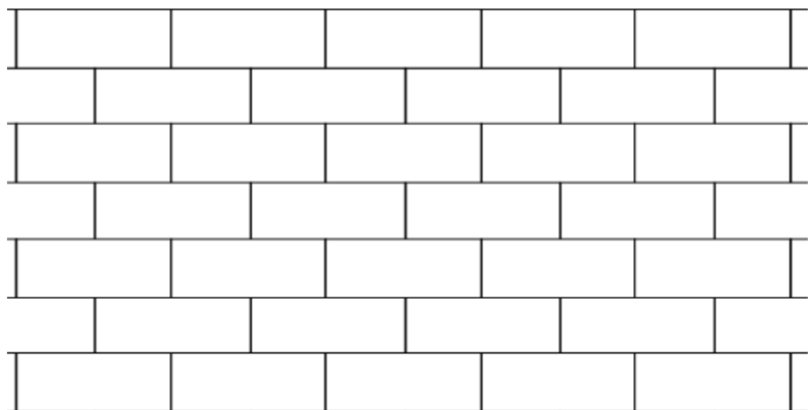
And you'll finally see the truth

In elke mens is daar ‘n held!As ek positief is,is ek ‘n held!

Omkring eers die woorde wat tiperend van ‘n held is.

Vul dan die positiewe boustene in wat nodig is om van jou ‘n held te maak.

Kopieer die onderstaande skets en kleur die stene wat wel deel van jou lewe is met groen in en die res met rooi.



Is jy ‘n held? Hoekom?

1. BOU ‘N POSITIEWE WÊRELD (groepwerk)

Stap 1

Verdeel in groepe. Elke groep skryf hul eie slagspreuk oor wat ‘n mens kan doen om ‘n meer positiewe wêreld te bou – ‘n wêreld in harmonie. ‘n

Bestaande slagspreuk kan ook gebruik word.

Stap 2

Maak ‘n plakkaat van die slagspreuk.

Stap 3

Skep ‘n kletsrym om hierdie boodskap oor te dra.

Stap 4

Dra dit voor aan die klas.

Patrone in kletsrym

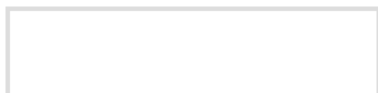
Daar is altyd ‘n vers en refrein.

Die Refrein word **herhaal** – dieselfde woorde!

Patroon: REFREIN; VERS 1; REFREIN; VERS 2; REFREIN; VERS 3; ens.

In kletsrym het die woorde aan die einde van elke reël ‘n sekere patroon!

Dit moet rym!



OF

Titel:
Refrein:
Vers 1:

Refrein:
Vers 2:
Refrein:

Noem die patrone wat gebruik word:

RYM:

VORM:

aktiwiteit 3

om die tema te varieer

[lu 4.3; 4.4; 4.5]

Plak verskillende foto's van jouself op 'n skoon vel papier of in jou werkboek. Dui op elke foto die veranderinge (variasies van jouself) wat plaasgevind het in jou voorkoms aan, bv. ouderdom, lang/kort hare, blonde/donker hare, kleredrag, sny op wang, ens.

Kopieer die volgende en vul in:

VARIASIES op die lied	
Noem drie maniere waarop die tema gevarieer is:	
Vandag se uitvoering	
Positiewe punte	Negatiewe punte

VARIASIES op die rymklets: ______________

(titel)

Skryf die volgende in Morsekode:

1. Die klap patroon
2. Die refrein

Evalueer jouself

	swak	redelik	goed	UITSTEKEND
Werk saam met groep				
Polsslag volg				
Oefen aan party				
Luister na opname				
Voorstelle gee				

Assessering

LU 4

UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE Die leerder is in staat om veelvuldige vorme van kommunikasie en uitdrukking in kuns en kultuur te ontleed en te gebruik.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

MUSIEK (4.3 – 4.5)

- liedere sing en identifiseer, wat skynbaar dieselfde idee oordra, uit verskillende gemeenskappe, kulture en kontekste;
- eie komposisies (gedigte en liedjies) gebruik om die aandag op huidige sosiale en omgewingsvraagstukke te vestig;
- met 'n musikale doel kommunikeer met behulp van die wisselwerking tussen harmonie en toonhoogte (melofoon).

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE

Module 6

OM SOSIALE-, KULTURELE EN OMGEWINGSKWESSIES TE DRAMATISEER

DRAMA

Drama is opwindend. Dit is soos om jou gunsteling speletjie te speel. Jou opvoeder sal jou lei deur hierdie drama-aktiwiteit sodat jy nie net kan speel nie, maar ook leer oor die wonderlike kreatiewe kuns van Drama.

AKTIWITEIT 1

OM M SOSIALE-, KULTURELE EN OMGEWINGSKWESSIES TE DRAMATISEER

[LU 4.2]

NA DIE INTERSKOLE

Ek is seker daarvan dat julle sportbyeenkomste by julle skool het. Dink terug aan die laaste sportbyeenkoms wat jou skool gehad het. Hoe het die sportveld gelyk na die byeenkoms? Goed, laat ons begin speel!

Oefening 1: Ondersoek

Gaan na die sportveld en stel situasies in die omgewing voor.

Stel die rommel en skade voor.

Die sportveld is die verhoog waarop julle die opvoering gaan doen.

Bespreek die situasie en die omgewing soos julle dit ervaar.

Stel idees voor oor hoe die ‘verhoog’ sal lyk tydens die opvoering.

Oefening 2: Karakterisering

Kies vir jou ‘n karakter.

Bespreek die verskillende karaktereienskappe van julle karakters.

Gaan op die verhoog in karakter en ondersoek die toneel.

Bespreek die kostuums en rekwisiete vir elke karakter.

Oefening 3: Improvisasie

Bespreek die kwessie en hoe elke karakter die probleem sal oplos.

Vind idees en oplossings.

Ontwikkel aksies en dialoog vir jou karakter sodat die probleem opgelos kan word.

Improviseer ‘n kort toneel in die omgewing.

Kies aspekte van die improvisasie en sit dit bymekaar om tonele vir die toneelstuk te kies.

Repeteer die tonele.

Voer die toneelstuk op.

Die toneelstuk moet nie langer as 10 minute duur nie.

Assessering

LU 4

UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE Die leerder is in staat om veelvuldige vorme van kommunikasie en uitdrukking in kuns en kultuur te ontleed en te gebruik.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

DRAMA (4.2)

- sosiale, kulturele of omgewingsvraagstukke deur middel van verskillende dramategnieke, soos tablo’s, verbale dinamikareekse of rolspel dramatiseer.

Om voor te berei vir die aktiwiteite deur reg op te warm

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE

Module 7

OM VOOR TE BEREI VIR DIE AKTIWITEITE DEUR REG OP TE WARM

DANS

- Die doel met die volgende aktiwiteite is om jou bewus te maak van die verskillende ruimtes, bv. binne en buite, in die klaskamer, op die verhoog en op gras wat tot jou beskikking is, en hoe hierdie ruimtes die dans wat jy ontwerp of doen, kan beïnvloed.

AKTIWITEIT 1

OM VOOR TE BEREI VIR DIE AKTIWITEITE DEUR REG OP TE WARM

[LU 4.1]

Voordat jy kan begin om jou danse te ontwerp, moet jou liggaam reg opgewarm wees om beserings te voorkom en jou voor te berei vir die aktiwiteite wat volg.

Staan met jou voete heupwydte van mekaar, arms lang jou sye.

Asem in deur jou neus – lig arms bo jou kop.

Asem uit deur jou mond – laat sak arms en buig knieë terselfdertyd.

Herhaal vier keer.

Beweeg van kant tot kant terwyl jy op een plek staan.

Hou beweging en lig regterarm bo jou kop en dan die linkerarm om die beurt (herhaal agt keer).

Hou beweging en lig regterarm voor bolyf verby en dan jou linkerarm om die beurt (herhaal agt keer).

Buig en maak knieë reguit – lig arms op langs sye (herhaal agt keer).

Plaas hande op knieë – hou knieë gebuig – lig tone om die beurt – hou hakke op die vloer (herhaal agt keer).

Behou posisie en lig hakke om die beurt (herhaal agt keer).

Strek ("lunge") van kant tot kant en hou voete op die vloer (herhaal agt keer).

Strek na regs en hou strek vir vier tellings.

Strek na links en hou strek vir vier tellings.

Hou knieë gebuig, voete en knieë wys na buite – plaas hande op knieë – trek jou rug op na bo (soos 'n kat) en ontspan na beginposisie (herhaal agt keer).

Maak knieë reguit en buig bolyf vorentoe.

Buig knieë en lig bolyf weer op (herhaal agt keer).

Loop/marsjeer op een plek – lig arms op en af (herhaal agt keer).

Loop/marsjeer op die plek sonder om jou arms te beweeg.

Jy kan enige van hierdie oefeninge neem en kombineer.

Jou opwarming moet nie minder as drie minute ennie meer as tien minute duur nie.

Jy moet dwarsdeur die opwarmingsoefening normaal asemhaal.

AKTIWITEIT 2

OM 'N DANS WAT VIR 'N BEPAALDE RUIMTE GESKIK IS, TE DOEN: DIE SPORTDANS

[LU 4.1]

Jy kan slegs hiermee begin as jy goed opgewarm is.

Hierdie dans word buite op die sportveld gedoen. As gevolg van die grootte van die ruimte tot jou beskikking, hoef jy nie musiek vir hierdie dans te gebruik nie.

 Kies ‘n sportaktiwiteit bv. rugby, tennis, netbal, atletiek, krieket of sokker.

- Hardloop, stop en vries in die verskillende bewegings.

- Ontwikkel elke stop - en beginaksie.

- Gebruik elke aksie om van een plek na ‘n ander te beweeg.(m.a.w. gebruik die ruimte tot jou beskikking asof jy regtig die sport speel, bv. ontwyk, slaan, gooi, ens).

- Vergroot jou bewegings (maak jou bewegings groter as gewoonlik).

- Beweeg in stadige aksie.

- Voeg sterk en vinnige of sagte en stadige bewegings by.

- Maak geleidelike of skielike veranderinge van spoed.

- Skep jou eie ritme vir jou bewegings.

- Skep jou eie dans deur al bogenoemde elemente saam te voeg.

AKTIWITEIT 3

OM 'N DANS WAT VIR 'N BEPAALDE RUIMTE GESKIK IS, TE DOEN: DIE STOELDANS

[LU 4.1]

Hierdie dans moet in die klaskamer uitgevoer word. Let op die verskil in ruimte tot jou beskikking in verhouding tot die vorige dans.

Jy het ook ‘n lessenaar, tafel of stoel om mee te werk.

Jy kan musiek vir hierdie dans gebruik. R & B of Rock werk goed met hierdie dans. Kies musiek met ‘n definitiewe tempo.

- Probeer verkillende posisies met jou bolyf inneem, terwyl jy by jou lessenaar sit (bv. sit regop, buig vorentoe, buig na die kante).

- Probeer verskillende posisies met jou kop en nek inneem.

- Ondersoek verskillende armbewegings (bv. rigting, gebuig of reguit).

- Kies een kopposisie, liggaamsposisie en armposisie en kombineer die bewegings om ‘n sekwens te vorm.

- Probeer verskillende beenposisies inneem terwyl jy op jou stoel sit.

- Probeer in en om jou lessenaar beweeg (staan op jou stoel, sit op jou lessenaar, staan langs of agter jou stoel).

 Ontwerp ‘n kombinasie van al die bewegings en choreografeer jou eie stoeldans.

 Jy kan klank by jou dans voeg deur die tafel, stoel of vloer te gebruik om die tempo te hou (slaan met jou hand op die tafel, stamp met jou voete op die vloer).

 Voeg die klank en bewegings bymekaar.

AKTIWITEIT 4

OM NA DIE DANSAKTIWITEITE OP DIE REGTE MANIER AF TE KOEL EN TE STREK

[LU 4.1]

Dit is belangrik om die spiere wat jy gebruik het gedurende hierdie oefening te strek, anders sal jy stywe spiere vir omtrent drie dae hê.

Kies musiek met ‘n stadige tempo.

Asemhalingsoefening

- Staan met jou voete heupwydte van mekaar, arms langs jou sye.
- Asem in deur jou neus en lig arms bo jou kop.
- Asem uit deur jou mond, laat sak arms en buig terselfdertyd jou knieë
- Herhaal vier keer.

Nek strek

- Lig regterarm reguit op, sit jou arm oor jou kop en raak aan die linkerkant van jou kop.
- Trek jou kop stadig na regs en laat sak jou linkerskouer.
- Herhaal aan die linkerkant.

Kop en arm strek

- Strek arms reguit agtertoe en vat hande agter rug – maak borsarea oop en trek arms weg van jou lyf.

Rug en arm strek

- Bring arms vorentoe – vat hande saam – maak rug en skouerblaaie oop – trek maagspiere in – buig bolyf effens vorentoe – buig knieë effens – trek arms weg van liggaam – laat sak jou kop.

Hampees ("Hamstring") strek

- Staan regop – bene effens van mekaar af – kruis een been oor die ander een – hou knieë reguit – bring bolyf stadig vorentoe en probeer die grond met jou hande raak.
- Ruil bene om om die ander kant te strek.

Quadriceps (Bo-been) strek

- Staan regop – voete heup-wydte apart – lig een

been na agter – buig knie (hak na boud) – hou ondersteunende been effens gebuig – hou en trek voet na jou boud met jou hand – maak ander arm reguit na die kant vir balans.
- Ruil bene om.

Skud alle liggaamsdele los.

Herhaal asemhalingsoefening.

Hou alle strekke vir agt tellings.

Die afkoel en strek moet nie minder as drie minuteen nie meer as vyf minute duur nie.

Alle strekke moet stadig gedoen word.

Assessering

LU 4

UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE Die leerder is in staat om veelvuldige vorme van kommunikasie en uitdrukking in kuns en kultuur te ontleed en te gebruik.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

DANS (4.1)

- op verskillende plekke (bv. binne en buite, in die klaskamer, op die verhoog, op hout, op sement, gras of in modder) dans, en beskryf hoe dans deur ritme en die fisiese omgewing beïnvloed word.

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE

Module 8

OM PATRONE IN DIE OMGEWING TE IDENTIFISEER, TER VOORBEREIDING VIR DIE SKRYF VAN 'N OPSTEL

VISUELE KUNS

AKTIWITEIT 1

OM PATRONE IN DIE OMGEWING TE IDENTIFISEER, TER VOORBEREIDING VIR DIE SKRYF VAN 'N OPSTEL

[LU 4.6]

Voordat ons met die eerste aktiwiteit kan begin, moet ons eers kyk na verskillende **patrone** in ons eie omgewing. Kyk byvoorbeeld by die huis, by die skool, op pad tussen die huis en die skool, by die kafee, by die supermark of by die inkopiesentrum. As julle nie genoeg voorbeelde kry nie, soek ook in tydskrifte, in die biblioteek of miskien op die internet.

Wanneer julle genoeg voorbeelde het, kan julle ‘n opstel daaroor skryf. Die opstel moet sowat tien bladsye lank wees en ten minste vyf daarvan moet geskryf of getik wees. Die res van die bladsye kan julle vol prente of tekeninge van die patrone wat julle bespreek, plak.

Kyk na die patroonvoorbeelde wat jy gekies het en skryf iets oor:

- die gebruik van **kleur** in die onderskeie patrone;
- die **ontwerpe** van die verskillende patrone – is daar vorms soos byvoorbeeld sirkels en driehoeke?

 die moontlike aanwesigheid van **tekens** en/of **simbole** wat iets verteenwoordig; en

 die moontlikheid van **kultuurverskille** in die onderskeie patrone.

\

AKTIWITEIT 2

OM 'N VERSLAG OOR VERSKILLENDE PATRONE VOOR TE BEREI EN VOOR TE DRA (GROEPWERK)

[LU 4.6]

Wanneer elkeen se opstel of navorsingstaak klaar is, sal julle tyd in die klas kry om julle inligting in groepies met mekaar te deel. Daarna sal elke groep ‘n beurt kry om ‘n opsomming aan die res van die klas te gee.

Terwyl elke groep ‘n beurt kry, luister na hulle opsomming en assesseer dan die groep volgens die tabel hieronder.

AKTIWITEIT 3

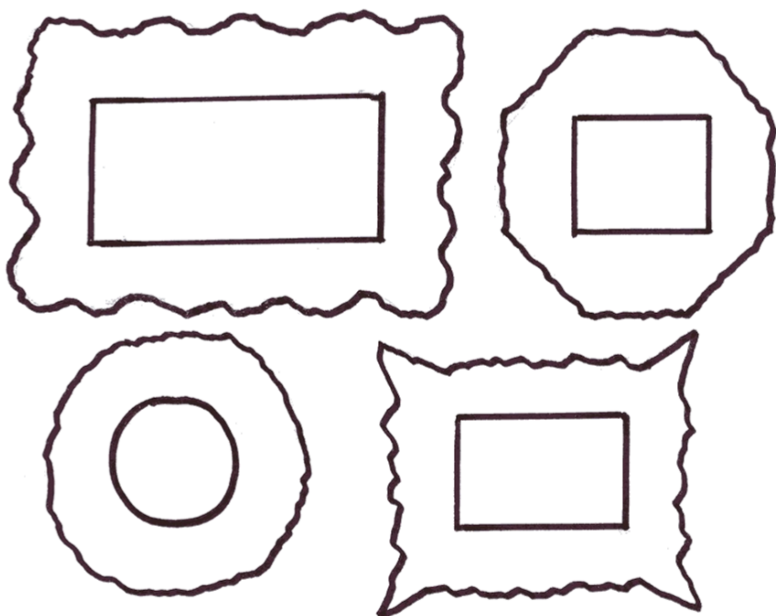
OM 'N EIE PATROON TE SKEP, 'N COLLAGE AAN TE WEND EN DIE PATROON MET KLEUR TE VERSTERK

[LU 4.7]

Bring enige foto van die huis af – ‘n portretfoto van jouself of ‘n foto van jou familie. In die klas gaan jy ‘n raam vir die foto maak.

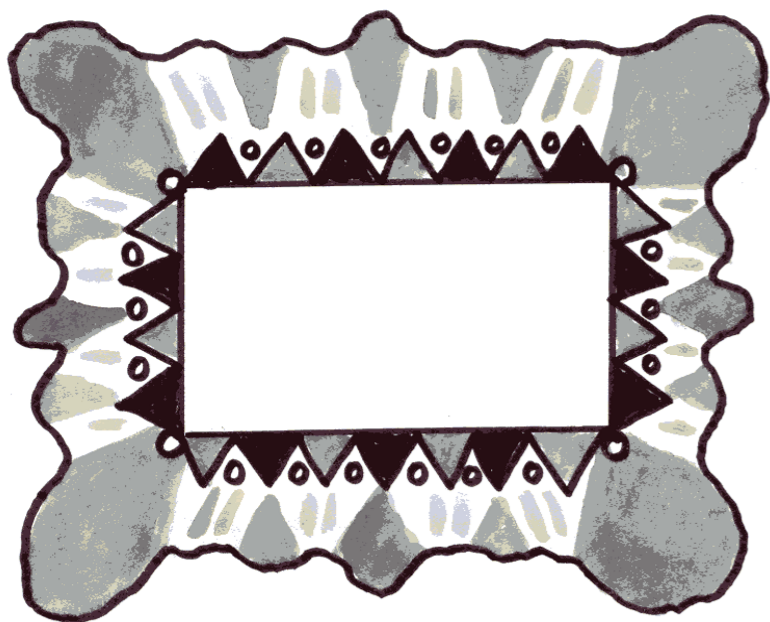
Stap 1:

Besluit watter vorm raam jy gaan maak – vierkantig, rond, ovaal of langwerpig – enige vorm wat jy dink waarin die foto die beste gaan lyk. Neem dun karton en skeur of knip die vorm uit.

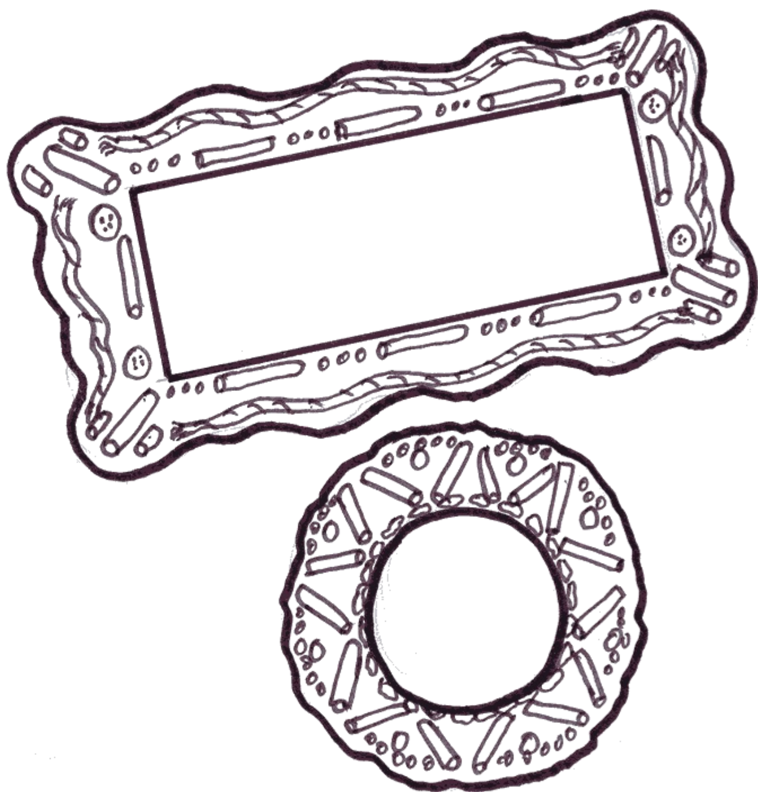


Stap 2:

Ons gaan nou ‘n **patroon** op die raam teken. Dink aan al die patrone wat jy gesien het toe jy die opstel oor patrone geskryf het en ontwerp jou eie patroon.



Stap 3:



Gebruik nou enige afvalmateriale soos byvoorbeeld krale, blare, strooitjies, kant, sade, tou, knope of geriffelde karton om op jou patroon vas te plak met gom. Ons noem dit collage. Onthou dat die voorwerpe wat jy vasplak die patroon op jou raam moet versterk en dat dit ook, soos die patroon, moet herhaal.

Stap 4:

Wanneer die gom droog is, kan jy kleur met waskryte, oliepastelle of verf aanbring.



Assessering

LU 4

UITDRUKKING EN KOMMUNIKASIE Die leerder is in staat om veelvuldige vorme van kommunikasie en uitdrukking in kuns en kultuur te ontleed en te gebruik.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

VISUELE KUNS (4.6)

- die gebruik van kleur, patroon, ontwerp, tekens en simbole in eie omgewing, in verskillende kulture en in die beboude omgewing kan uitwys en verduidelik.

Deelname aan klasbesprekings oor dans

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

Module 9

DEELNAME AAN KLASBESPREKINGS OOR DANS

DANS

AKTIWITEIT 1

OM AKTIEF DEEL TE NEEM AAN KLASBESPREKINGS OOR DANS: **REFLEKTERING/ NABETRAGTING**

[LO 2.1]

- Aangesien Suid-Afrika ‘n multikulturele samestelling het, is dit ‘n belangrike vaardigheid om goed na iets te kyk en dan kommentaar te lewer. Wie weet, dalk ontdek jy ‘n dans wat jy graag wil aanleer!

- Jou opvoeder gaan vir jou ‘n video van ‘n dans of danse wys.

Neem kennis van die volgende aspekte terwyl jy na die video kyk:

vorm – rond, gedraai

grootte – klein, wyd, smal, groot

spoed – stadig, vinnig, skielik, aanhoudend

spanning – sterk, lig, kragtig, sagkens

rigting – agtertoe, vorentoe, dwars, op, af

vlakke – hoog, middel, laag

kontinuïteit – vryvloeiend, aarselend, aaneenlopend, stilstand

bane op die vloer – reguit of krom, vierkante, sirkels, sig-sag

aksies – spronge, rigtingveranderings, draaie

kostuums

grimering

musiek

stel

stemming – gelukkig, hartseer, kalm, kwaad

gevoelens of emosie – besorgd, trots, gulsig, bang

Verskaf die antwoorde nadat jy na die video gekyk het.

1. Watter deel van die dans was vir jou die opwindendste?

2. Wat was die boodskap van die dans?

3. Kan jy enige voorstelle maak om die dans op ‘n ander manier te eindig?

4. Watter deel van die dans sal jy graag wil dans?

5. Watter bewegings het jy waargeneem?

6. Hoe voel jy oor wat jy gesien het?

7. Wat was oorspronklik of verbeeldingryk omtrent die dans?

8. Wat het die dans vir jou vertel oor die mense en hulle omgewing?

9. Was daar ‘n storie? Beskryf.

10. Beskryf die musiek, kostuums en die stel.

AKTIWITEIT 2

OM VERSKILLENDE DANSE IN SUID-AFRIKA TE IDENTIFISEER

[LU 2.2]

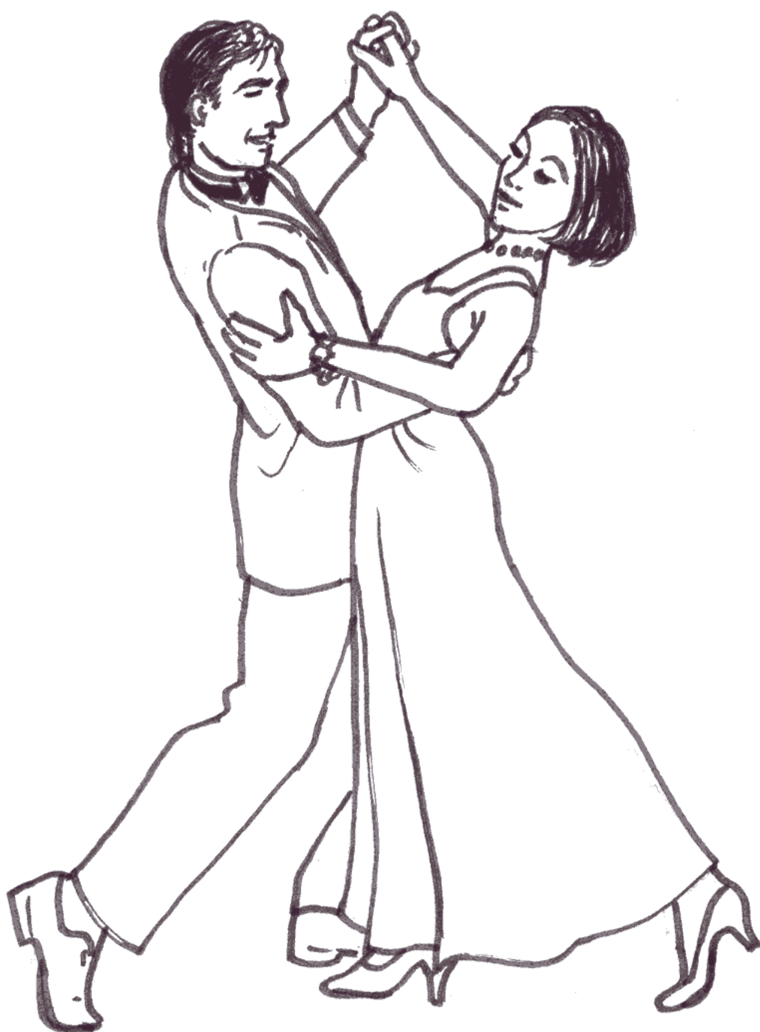
- Daar is verskillende soorte danse in Suid-Afrika, omdat ons bevolking uit verskillende etniesegroepe bestaan. Dit is interessant om te onderskei tussen die verskillende danse.

Ondersoek die volgende danse:

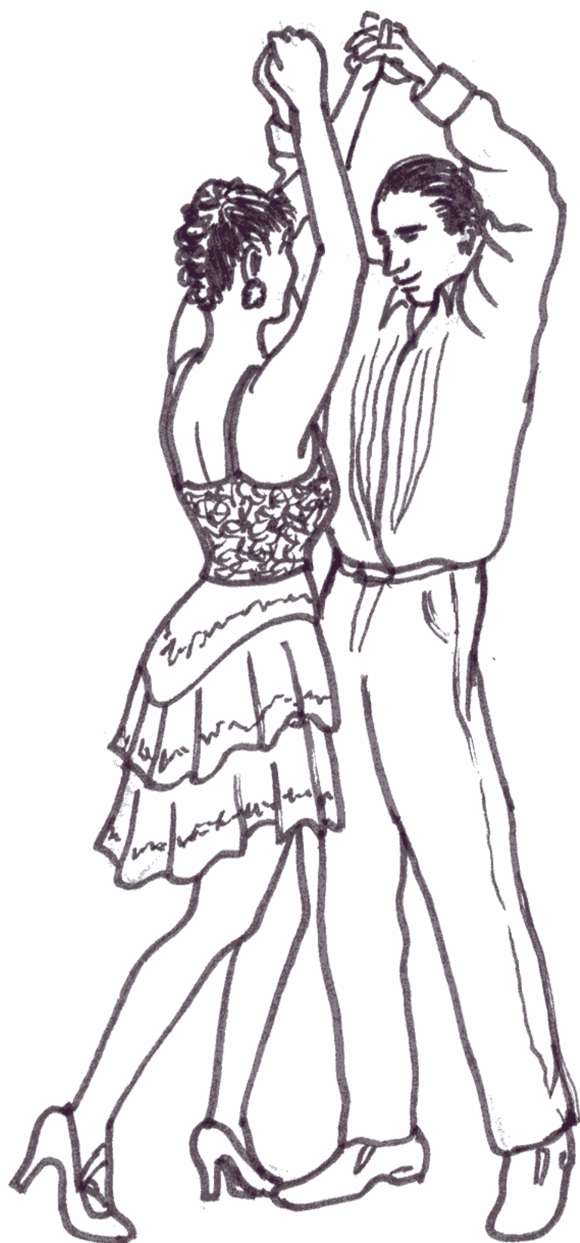
Volksdanse: Spaanse danse, Ierse danse (The Riverdance), Afrika-stamdanse, Indiese danse, ens.



Baldanse: die wals, ‘two-step’, ‘jakkalsdraf’, ens.



Latyns-Amerikaanse danse: tango, cha-cha, samba, ens.



Verhoogdanse: Ballet, Moderne danse, Broadway-

musiekblyspele, Film- musiekblyspele



Moderne sosiale danse: disco, hip-hop, break dancing, klubdanse



Oefening:

Probeer soveel as moontlik prente kry van danse in Suid-Afrika wat jy al gesien het. Plak hulle op A4-bladsye en plaas hulle in jou lêer.

Maak ‘n lys van die danse waarvan jy weet wat in Suid-Afrika voorkom.

Beskryf en/of probeer om 'n dans van jou keuse vir die klas te demonstreer.

Indien moontlik, bring iets eiesoortigs van die danse klas toe, bv. musiek, kostuum, prente, grimering, ens.

Skryf die volgende neer in verband met die dans van jou keuse:

Naam van die dans:

Wat ek saambring:

Naam van die musiek

Geskiedenis van die dans

Assessering

LU 1

SKEPPING, INTERPRETERING EN

PRESENTERINGDie leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

DANS

1.1 by die voorbereiding van die liggaam ‘n opwarmingsritueel volg wat koördinasie en beheer ontwikkel.

LU 2

REFLEKSIEDie leerder kan krities en skeppend op kuns- en kultuurprosesse, -produkte en -style in vergange, asook huidige kontekste reflekteer.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

DANS

2.1 aktief deelneem aan klasbesprekings oor interpretasies en response ten opsigte van ‘n dans wat lewendig of op televisie gesien word; aandag gee aan die gebruik van ontwerpelemente, asook aan die doel en styl van die dans;

2.2 die baie soorte danse in Suid-Afrika kan identifiseer en beskryf;

DRAMA

2.3 hom uitspreek oor drama (televisie, radio, gemeenskap of klaskamer) in terme van:

- die herkenning van sleutelmomente in ‘n drama;
- die identifisering van temas, idees en stemminge;
- verklarings vir die gebruik van spesifieke tegnieke;
- sensitiwiteit vir die sosiale en kulturele kontekste;

MUSIEK

2.4 die lettername van note op lyne en in spasies op ‘n sopraan-notebalk, asook hul onderskeie toonhoogtes, kan herken;

2.5 kwart-, halwe - en agstenootwaardes, asook rustekens in ‘n kort wysie kan herken;

2.6 die verskillende timbres van stemme in koormusiek kan herken en beskryf;

2.7 na ‘n verskeidenheid geselekteerde liedjies luister, die genre kan identifiseer (bv. blues, pop, Kwaito, klassiek, tradisioneel, Vry-Kiba, opera, musiekblyspele, Malombo, Kwassa-Kwassa, Techno, Soukous), en sy eie mening oor elke styl kan uitspreek;

VISUELE KUNSTE

2.8 tussen verskillende kunsvorme kan differensieer, bv. teken, skilder, argitektuur, beeldhou, ontwerp, handkunswerk en grafiese media;

2.9 op beelde, ontwerpe en kunshandwerke wat in volkskultuur, prente en foto's gebruik word, reageer in terme van doel, inhoud, vorm, kontraas en betekenis.

onderskeid tussen verskillende kunsvorme

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

Module 10

ONDERSKEID TUSSEN VERSKILLENDE KUNSVORME

VISUELE KUNS

AKTIWITEIT 1

OM TE KAN ONDERSKEI TUSSEN VERSKILLENDE KUNSVORME

[LU 2.8]

In die vorige modules het jy hoofsaaklik met teken-, skilder-, ontwerp-, kunsvlyt- en collage-tegnieke gewerk. Vanaf hierdie Module 3 sal ander kunsvorme soos **beeldhou**, **argitektuur** en **grafiese media** ondersoek word.

STAP 1

Aangesien ons in die alledaagse lewe omring word met ‘n verskeidenheid van kunsvoorwerpe, -beelde en -werke, is dit belangrik om tussen al die verskillende visuele kunsvorme (teken, skilder, argitektuur, beeldhou, ontwerp, kunsvlyt en grafiese media) te kan onderskei.

Kyk na elkeen van die illustrasies hieronder en besluit dan watter kunsvorm (argitektuur, ontwerp, kunsvlyt, teken, skilder, grafiese kuns, beeldhou) by watter illustrasie pas.

Verskillende Kunsvorme

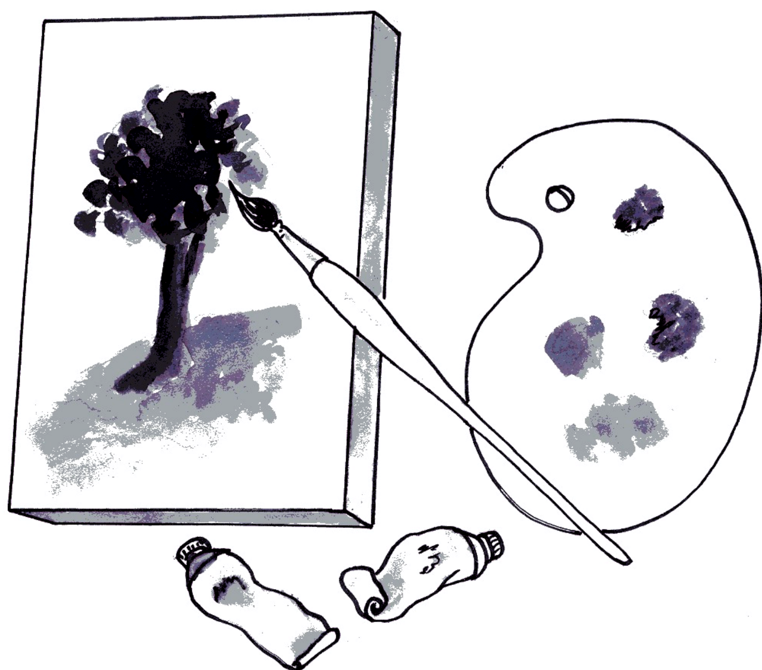
Nadat die opvoeder die verskillende kunsvorme met julle bespreek het, kan jy nou ‘n kort opsomming of beskrywing van elke kunsvorm A tot D neerskryf om

by die illustrasie te pas:

A:



B:



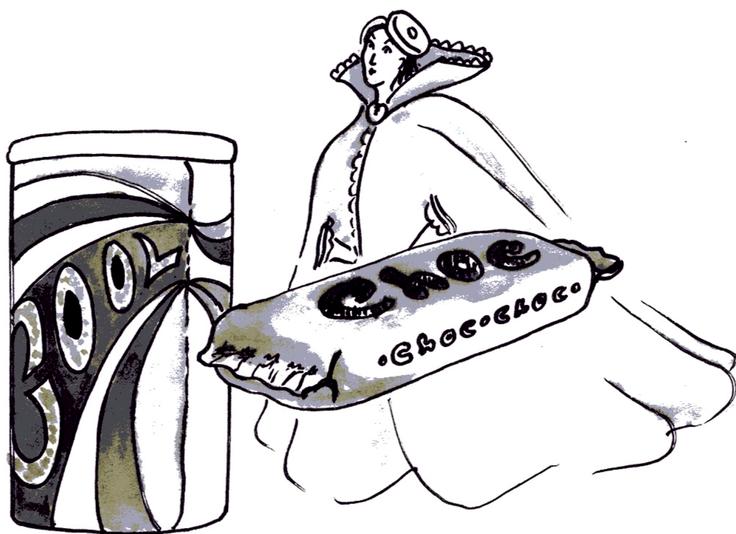
C:



D:



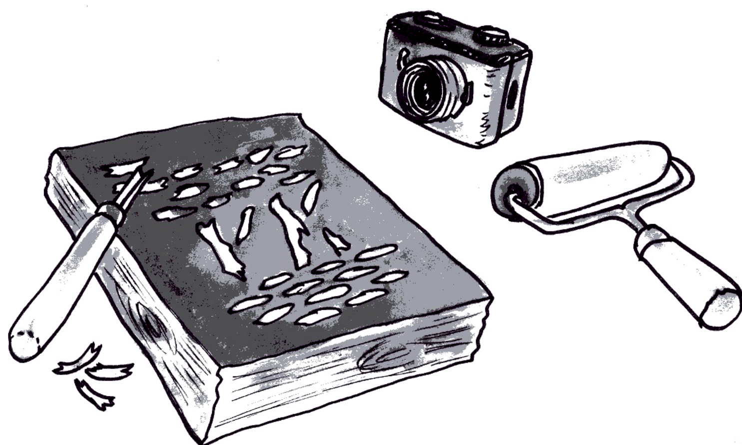
E:



F:



G:



STAP 2

As tuisopdrag kan jy jou eie voorbeelde van elke kunsvorm versamel en dit in jou Leerderjoernaal hou. Onthou om goeie opskrifte te gee.

AKTIWITEIT 2

OM 'N BEWERTJIE ("MOBILE") VAN GEMENGDE MEDIA TE SKEP

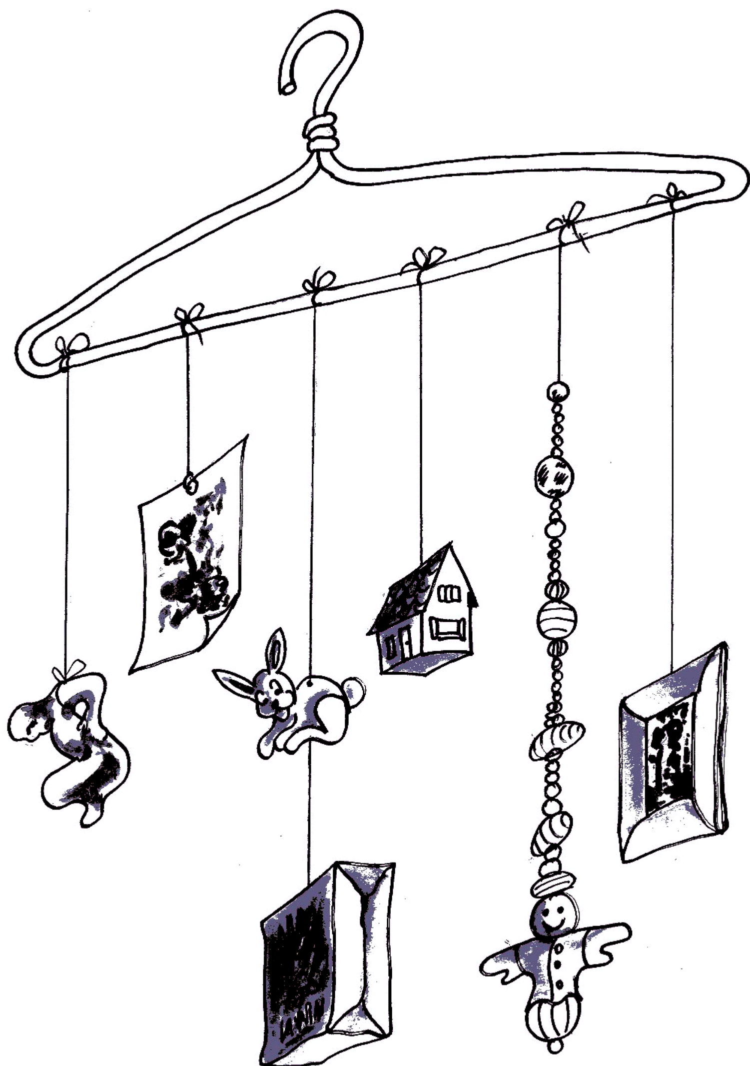
[LU 2.8]

Bring 'n draadhanger klas toe en gebruik dit as basis vir 'n **bewertjie** ('n kunswerk wat gehang kan word en wat kan beweeg). Jy kan na die voorbeelde van verskillende kunsvorme in jou Leerderjoernaal kyk as inspirasie vir die skepping van jou eie verskeidenheid kunsvormvoorbeelde.

Jy kan byvoorbeeld ‘n tekening maak, ‘n prent skilder, van draad ‘n mannetjie maak, ‘n kartonhuisie maak, ‘n stringetjie krale inryg, ‘n lekkergoedpapiertjie ontwerp en ‘n patroon met ‘n aartappel op ‘n stukkie lap druk.

Waar jy probleme met materiale of media het, kan jy prentjies van sekere kunsvorme op karton plak en net so gebruik. Wanneer jy genoeg voorbeelde het, kan jy hulle met garing aan die draadhanger hang.

Laat jou onderwyser die voltooide **bewertjie** in die klaskamer of elders in die skoolgebou ophang.



AKTIWITEIT 3

OM DIE DOEL EN BETEKENIS VAN POPULÊRE KULTUUR TE BEGRYP

[LU 2.9]

STAP 1

Die opvoeder sal ‘n gekopieerde bladsy van een dag se televisieprogramme aan jou gee. Kyk hoeveel verskillende soorte programme jy kan raaksien en skryf hulle in die tabel hieronder.

Soorte Televisieprogramme

NAAM VAN PROGRAM	TIPE PROGRAM

STAP 2

Verskaf antwoorde op die vraelys hieronder.

1. Noem die naam van jou gunsteling televisieprogram.

2. Hoekom hou jy daarvan?

3. Kan die program jou van mening laat verander?

4. Hoekom/ Hoekom nie?

5. Wat in die program is bekend aan jou?

6. Hoe sou jy voel as jy vir ‘n maand lank nie na jou

televisieprogram kon kyk nie?

7. Sou jy belangrike inligting misloop as jy nie daarna kon kyk nie?

8. Dink jy nuwe tegnologie sou jou televisie-kykgewoontes kon verander?

9. Hoekom/ Hoekom nie?

10. Watter produk of maatskappy adverteer gereeld wanneer jou program vertoon word?

11. Pas die advertensie(s) by die program?

12. Hoekom/ Hoekom nie?

13. Wat is vir jou die snaaksste advertensie?

14. Wat in die advertensie laat jou lag?

15. Van watter karakter in ‘n advertensie hou jy die meeste?

16. Hoekom hou jy van hierdie karakter?

STAP 3

Skep nou jou eie advertensiekarakter vir ‘n denkbeeldige produk.

Kies eers die tipe produk (lekkergoed, ontbytkos,

seep, speelgoed, rekenaartoerusting, video-speletjies, kitskos, klere, ensovoorts) wat jou karakter gaan adverteer en teken dan jou karakter.

Hou dit eenvoudig, duidelik en aanloklik.

Assessering

LU 2

REFLEKSIEDie leerder kan krities en skeppend op kuns- en kultuurprosesse, -produkte en -style in vergange, asook huidige kontekste reflekteer.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

VISUELE KUNSTE

2.8 tussen verskillende kunsvorme kan differensieer, bv. teken, skilder, argitektuur, beeldhou, ontwerp, handkunswerk en grafiese media;

2.9 op beelde, ontwerpe en kunshandwerke wat in volkskultuur, prente en foto's gebruik word, reageer in terme van doel, inhoud, vorm, kontraas en betekenis.

Ondersoek vier verskillende style in musiek

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

Module 11

ONDERSOEK VIER VERSKILLENDE STYLE IN MUSIEK

MUSIEK

AKTIWITEIT 1

OM **VIER** VERSKILLENDE STYLE IN MUSIEK TE ONDERSOEK

[LU 2.7]

Kom ons kyk hoeveel musiekstyle jy kan identifiseer – net om te bepaal hoe lewendig die musiekwêreld is.

Jou opvoeder gaan die volgende vier style aan julle verduidelik en voorbeelde daarvan voorspeel:

Kwaito

Soukous / Kwassa-Kwassa

Volksliedjie

Musiekblyspel

STAP 1

Versamel die inligting omtrent DRIE van die style. Hierdie inligting kan in die vorm van prente, koerantuitknipsels en CD-omslae wees en word in jou Leerdersjoernaal geplak.

STAP 2

Luister na die musiek (of video) en voltooi kopieë

van die gegewe tabelle deur die mees geskikte beskrywing uit elke groep te kies deur ‘n kruisie te maak.

1. Kwaito

Tipe stem	Merk	Toonhoogte	Merk	Gebruik	Merk	Styl	Merk
Manstem		Hoog		Dans		Afrika	
Vrouestem		Laag		Luister		Suid-Afrika	
Gemengde koor		Hoog en laag		Aanbidding		Klassiek	
Kinderstemme		Middel		Saamsing		Populêr	
Nie een nie		Praatstyl		Nie een nie		Nie een nie	

2. Soukous / Kwassa-Kwassa

Tipe	Merk	Toonhoogte	Merk	Gebruik	Merk	Styl	Merk

stem	□		□		□		□
Manstem		Hoog		Dans		Afrika	
Vrouestem		Laag		Luister		Suid-Afrika	
Gemengde koor		Hoog en laag		Aanbidding		Klassiek	
Kinderstemme		Middel		Saamsing		Populêr	
Nie een nie		Praatstyl		Nie een nie		Nie een nie	

3. Volksliedjie

Tipe stem	Merk	Toonhoogte	Merk	Gebruik	Merk	Styl	Merk
	□		□		□		□
Manstem		Hoog		Dans		Afrika	
Vrouestem		Laag		Luister		Suid-Afrika	
Gemengde koor		Hoog en laag		Aanbidding		Klassiek	
Kinderstemme		Middel		Saamsing		Populêr	
Nie een nie		Praatstyl		Nie een nie		Nie een nie	

4. Musiekblyspel

Tipe stem	Merk	Toonhoogte	Merk	Gebruik	Merk	Styl	Merk
Manstem		Hoog		Dans		Afrika	
Vrouestem		Laag		Luister		Suid-Afrika	
Gemengde koor		Hoog en laag		Aanbidding		Klassiek	
Kinderstemme		Middel		Saamsing		Populêr	
Nie een nie		Praatstyl		Nie een nie		Nie een nie	

AKTIWITEIT 2

OM TE ONDERSKEI TUSSEN DIE **VIER** STEMTIPES IN KOORMUSIEK

[LU 2.6]

In hierdie aktiwiteit gaan jy luister na koormusiek.

Die oudste musiekinstrument is sekerlik die stem! Nog voordat die mens musiekinstrumente gemaak het, het hy gesing.

Vandag bly dit een van die gewildste en mees beskikbare instrumente. Hoekom? Noem voorbeelde.

STAP 1

Noem die VIER stemtipes in koormusiek en beskryf hoe elke stemtipe klink. (Maak eers 'n kopie van die onderstaande tabel.)

STAP 2

Neem enige vier mense wat aan jou bekend is as voorbeelde. Kies dan die mees geskikte terme (t.o.v. toonhoogte en toonkleur) om hulle spesifieke stemme te beskryf.

TOONHOOGTE en TOONKLEUR



Mense se stemme verskil ten opsigte van:

Toonkleur (timbre) en Toonhoogte



TOONKLEUR:

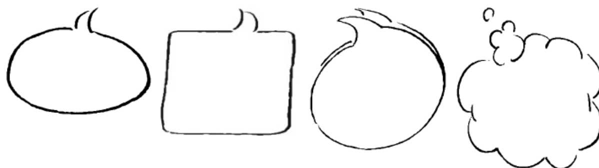
Grof, skerp, WARM, KOUD, FYN, HELDER, WEERGALMEND, DOF, klingelend, krakerig, SPOKERIG, VLOEIEND, sagtig, HOL.

TOONKLEUR



PERSOON ....

TOONHOOGTE



TOONHOOGTE:

Hoog

Middel

Laag

STAP 3

Watter instrument pas by watter stem?
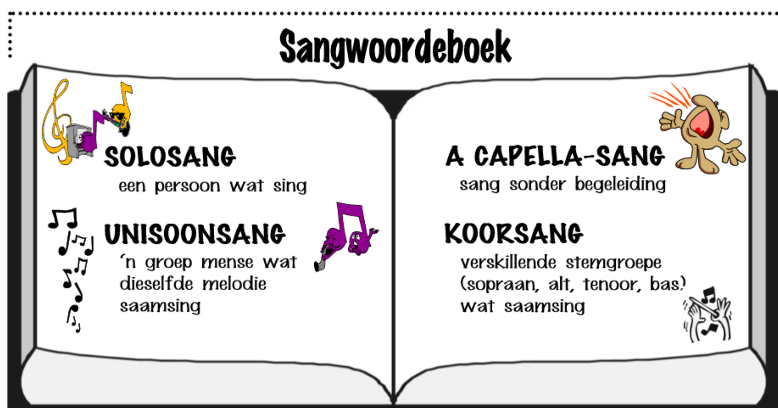
Sopraan

Alt Tenoor

Bas

Watter stem sing gewoonlik die melodie?

Watter strykinstrument speel gewoonlik die melodie?

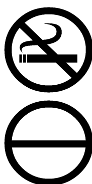


AKTIWITEIT 3:

Om musieksimbole te identifiseer

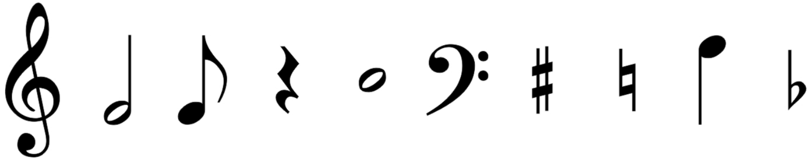
[LU 2.4]

Waarop dui die volgende simbole?





Om musiek neer te skryf, gebruik ons ook **simbole**.



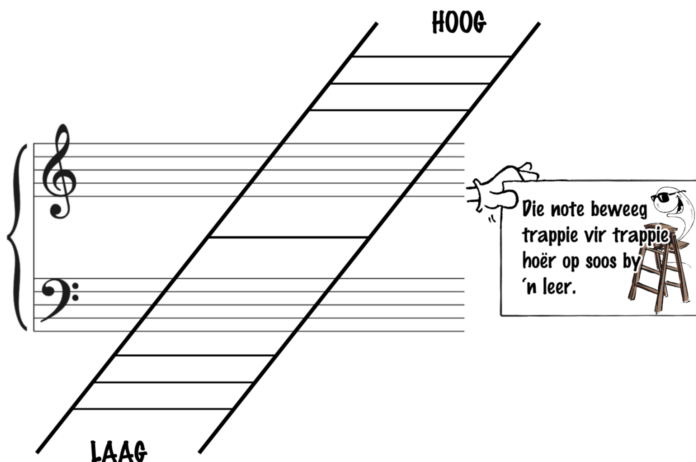
Hierdie simbole noem ons musiek**notasie**.

1. TOONHOOGTE

Stap 1

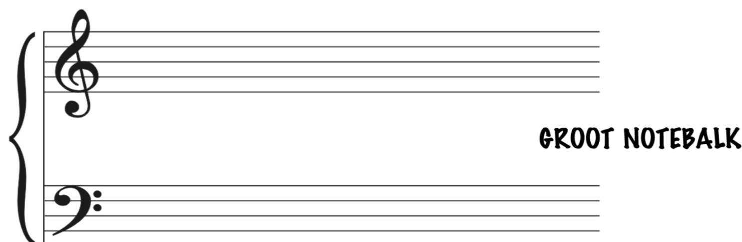
Toonhoogte beteken *hoe hoog of laag die noot is.*

Musiek beweeg op (hoër) en af (laer) soos wat jy by 'n leer sou op- of afklim.



Om musiek neer te skryf, gebruik ons notebalke.

Hoe hoër die note klink, hoe hoër word die note geskryf.



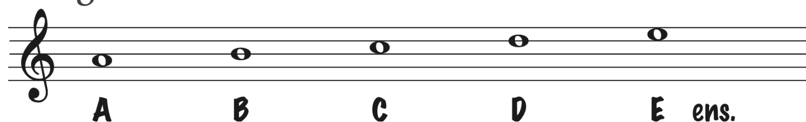
Bestudeer die Groot Notebalk en beantwoord die vrae:

1. Uit hoeveel notebalke bestaan die Groot Notebalk?
1. Hoeveel lyne het elke notebalk?
1. Hoeveel spasies het elke notebalk?
1. Dui die G sleutel hoë of lae note aan?
1. Noem die twee stemtipes wat in die G-sleutel genoteer word.
1. Dui die F sleutel hoë of lae note aan?
1. Noem die twee stemtipes wat in die F-sleutel genoteer word
1. As ‘n mens die F-sleutel teken, begin jy op die 4de lyn. Wat dink jy behoort daardie lyn se letternaam te wees?

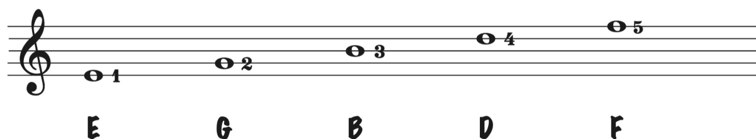
1. As ‘n mens die G-sleutel teken, begin jy op die 2de lyn. Wat dink jy behoort daardie lyn se letternaam te wees?

Stap 2

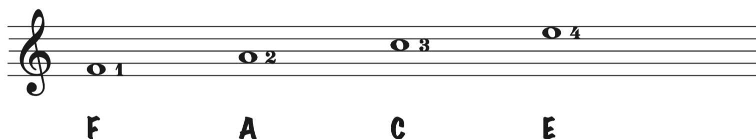
Musieknote word volgens die alfabet gerangskik: A B C D E F G, m.a.w. die note op die lyne en spasie beweeg alfabeties:



NOTE OP LYNE



NOTE IN SPASIES



Watter Engelse woord spel die spasies van die G-sleutel?

Maak ‘n rympie vir die lyne:

E, G, B, D, F

Voorbeeld:

Aangesien die G-sleutel op vrouestemme dui en die

spasies reeds “**FACE**” spel, is dit goed om ‘n rympie oor vrouens of dogters te maak, bv.

Elke **G**oeie **B**uurvrou **D**ink **F**link**E**k **G**aan **B**aie **D**ames/Dogters **F**lous

Stap 3

Probeer nou die volgende woorde ontsyfer deur die lettername onder die note neer te skryf!

1. 2.

3.

4. 5.

6.

Kan jy jou eie woorde maak?

2. NOOTWAARDE

Stap 1

Nootwaarde beteken hoe kort of lank ‘n noot duur.Onthou jy die morsekode?





Nog nootwaardes is die **heelnoot** (𝅝) en die **halfnoot** (𝅗𝅥)

Stap 2

In musiek word *klank* en *stilte* afgewissel.

Om stilte te noteer, gebruik ons ‘n **rusteken**.

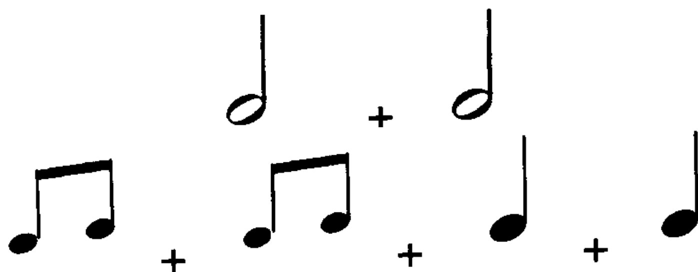
Vir elke *noot* is daar ‘n *rusteken* met dieselfde waarde. Rustekens word altyd in die 3de spasie van die notebalk geskryf.

Stap 3

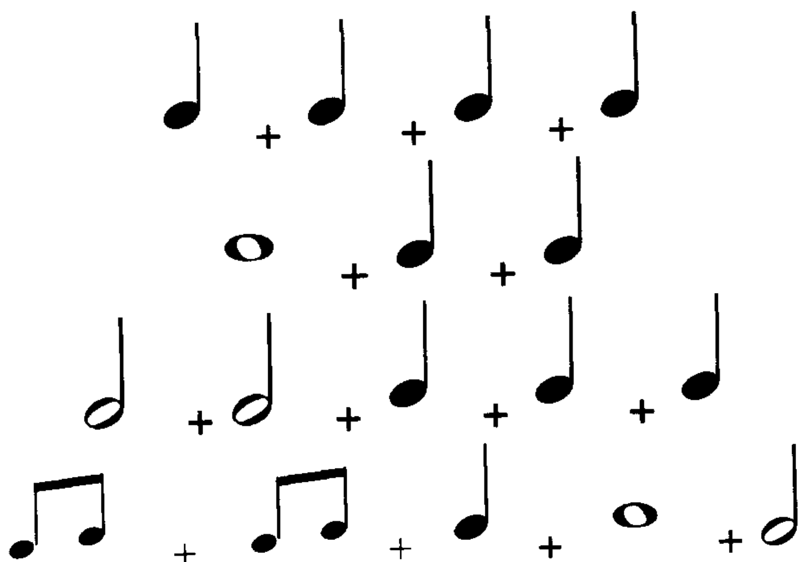
Kom ons doen nou ‘n bietjie **Wiskunde**! Kyk hoe goed jy is!

Gee die antwoord as een noot:





Hoeveel kwartnote (tellings) in elke som? Skryf die totaal in die blokkies



Aktiwiteit 4:

Om musieknotasie te lees

[LU 2.5]

STAP 1

Klap en sing “Saai die waatlemoen” – ‘n Afrikaanse

volkswysie.

STAP 2

Hier volg die notasie van "Saai die waatlemoen", MAAR die mate is nie in die regte volgorde nie!

Knip die mate uit (Juffrou sal vir jou 'n afdruk gee).
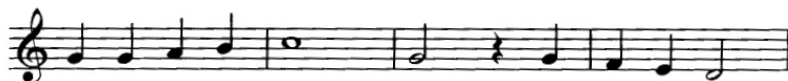
Rangskik dit in die regte volgorde.
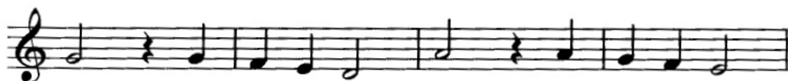
Plak dit in die gegewe vierkant.

Voeg die lettername van die note by.

Voeg die maatsoortteken by.

Voorbeeld 1





STAP 3

Hier volg dieselfde lied, maar met 'n verskil! Die mate is weer nie in die regte volgorde nie.

Knip die mate uit (Juffrou sal vir jou 'n afdruk gee).

Rangskik dit in die regte volgorde.
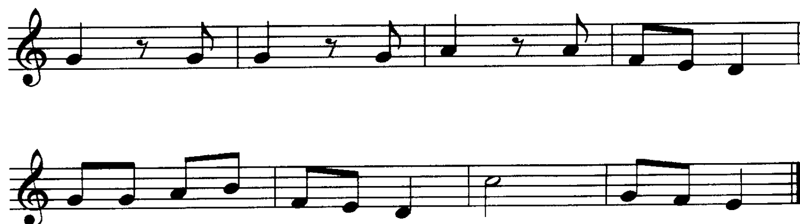
Plak dit in die gegewe vierkant.

Voeg die lettername van die note by.

Voeg die maatsoortteken by.

Hoe verskil Voorbeeld 2 van Voorbeeld 1?

Voorbeeld 2



Assessering

LO 2

REFLECTINGThe learner will be able to reflect critically and creatively on artistic and cultural processes, products and styles in past and present contexts.

We know this when the learner:

DANCE

2.1 takes an active role in a class discussion about interpretations and reactions to a dance seen live or on television; pays attention to the use of design elements, the purpose and the style of the dance;

2.2 identifies and describes the many kinds of dances in South Africa.

DRAMA

2.3 reflects on drama (television, radio, community or classroom) in terms of:

- recognising key moments in a drama;
- identifying themes, ideas and moods;
- explaining why particular techniques were used;being sensitive to the social and cultural contexts;

MUSIC

2.4 recognises the letter names of notes on lines and in spaces on a treble staff and their difference in pitch;

2.5 recognises crotchet, minim and quaver note values and rests in a short melody;

2.6 recognises and describes the different timbres of voices in choral music;

2.7 listens to a variety of selected songs and identifies the genre (e.g. Blues, Pop, Kwaito, Classical, Traditional, Free-Kiba, Opera, Musicals, Malombo, Kwassa-Kwassa, Techno, Soukous), and offers opinion on the style;

VISUAL ARTS

2.8 differentiates between various art forms such as drawing, painting, architecture, sculpture, design, craftwork, and graphic media;

2.9 responds to images and craft objects used in popular culture, pictures and photographs in terms of purpose, content, form, contrast and meaning.

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

KRITIESE EN KREATIEWE REFLEKSIE

Module 12

DRAMA: TELEVISIE

Televisie is ‘n baie intieme medium. Die karakters is in jou sitkamer – in nabyskoot!

De bekendste van alle programsoorte op televisie is sonder twyfel die ‘sepie’ of “soap opera”, so genoem omdat, in die vroeë dae van radio, die seep-en waspoeiermaatskappye die programme geborg het.

AKTIWITEIT 1

OM NABETRAGTING TE DOEN OOR DRAMA IN **“EGOLI”**

[LU 2.3]

1. Opdrag:

Kyk na ‘n episode van ‘n sepie wat jou opvoeder vir jou opgeneem het.

Skryf die aspekte wat jy interessant vind neer, terwyl jy na die video kyk.

Kyk weer na die video.

2. Klasbespreking:

Bespreek nou die volgende aspekte van die sepie in die klas:

Fokus: om te weet waaroor die episode gegaan het en hoe dit gedoen is om hierdie betekenis meer effektief na die gehoor oor te dra.

Spanning: Hoe die ‘druk’ vir reaksie gedoen is; dit

kan die vorm aanneem van ‘n konflik, ‘n uitdaging, ‘n verrassing, ‘n tydsbeperking of die spanning van ‘nie weet nie’. (Spanning is wat ‘n drama effektief maak om seker te maak dat die gehoor wil weet wat volgende gaan gebeur).

Kontraste: die dinamiese gebruik van beweging en stilheid; klank en stilte; lig en donker in karakters, musiek en atmosfeer.

Neem die volgende in ag:

hoe hierdie elemente in die episode uiteengesit is;

hoe hierdie elemente die skakeling van tonele bewerkstellig het;

hoe die artistiese intensie van elke akteur gebruik gemaak het van hierdie elemente.

Tref ooreenkomste tussen julle eie dramas en die episode wat julle so pas gesien het.

Vergelyk die ‘sepie’ met teaterdrama:

die verskil in toneelspelstyl en tegniek;

plot en storielynstruktuurooreenkomste;

dialoog;

dekor;

toneelveranderings.

3. Prakties:

Kies ‘n klein groepie leerders om die fokus van die episode voor die klas te bespreek en konsensus te bereik (hierdie oefening moet met verskillende groepe herhaal word).

Kies ‘n toneel of oomblik uit die episode waarin jy gevoel het die fokus duidelik oorgekom het en herskep daardie oomblik.

Voer die toneeltjie vir die res van die klas op.

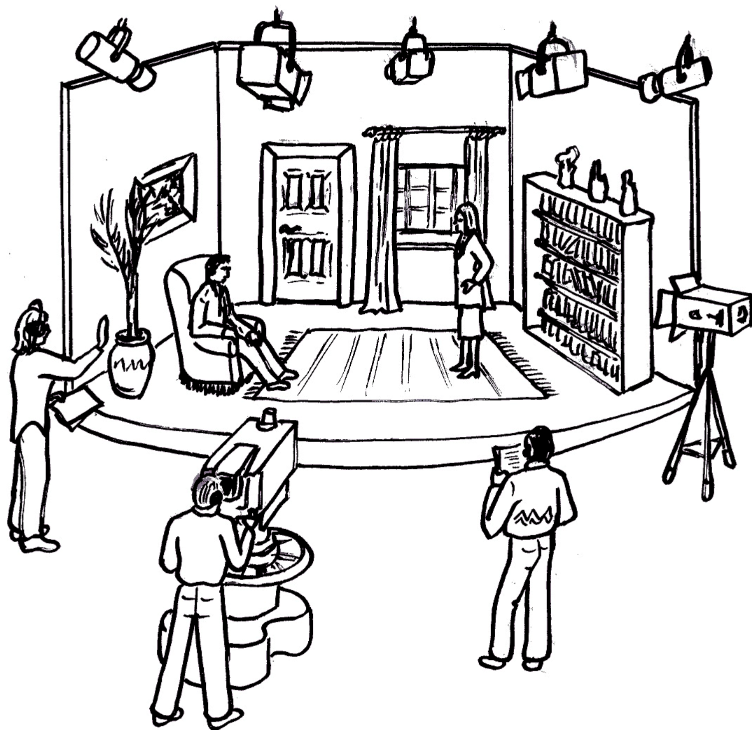
Neem deel aan ‘n klasbespreking waarin die volgende aspekte ondersoek word:

die verskillende interpretasies van die toneel;

aspekte van julle eie interpretasies en julle begrip van die episode;

die komplekse prosesse betrokke by die skep van ‘n toneel;

hoe dit wat julle gesien het, betrekking het op die regte lewe.



4 Vraelys:

Voltooi die vraelys na afloop van die klasbespreking.

1. Hou jy daarvan om televisie te kyk? Waarom? Waarom nie?

2. Hou jy daarvan om na 'sepies' te kyk? Waarom? Noem hulle. Waarom nie?

3. Wat was die fokus van hierdie sepie-episode?

4. Het die spanning effektief gewerk in hierdie

episode en jou laat wonder wat volgende gaan gebeur? Hoe?

5. Watter ander keuses kon die karakters in die sepie-episode gemaak het?

6. Waarom, dink jy, is hierdie episode geskryf?

7. Wat sê hierdie episode vir jou van die toestand en situasie in ons land?

8. Wat beteken hierdie episode vir jou? Was dit realisties?

9. As jy kon kies: sou jy eerder op die verhoog, op televisie, op radio, in ‘n rolprent wil toneelspeel? Verduidelik jou antwoord.

Assessering

LU 2

REFLEKSIEDie leerder kan krities en skeppend op kuns- en kultuurprosesse, -produkte en -style in vergange, asook huidige kontekste reflekteer.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

DRAMA

2.3 hom uitspreek oor drama (televisie, radio, gemeenskap of klaskamer) in terme van:

- die herkenning van sleutelmomente in ‘n drama;
- die identifisering van temas, idees en stemminge;
- verklarings vir die gebruik van spesifieke tegnieke;
- sensitiwiteit vir die sosiale en kulturele kontekste.

Ontspannings-, asemhalings- en resonansie-oefeninge

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

SKEPPING, INTERPRETASIE EN AANBIEDING

Module 13

ONTSPANNINGS-, ASEMHALINGS- EN RESONANSIE-OEFENINGE

DRAMA

AKTIWITEIT 1

OM ONTSPANNINGS-, ASEMHALINGS- EN RESONANSIE-OEFENINGE UIT TE VOER: DIE OPWARMING

[LU 1.5]

Voordat ons met ons dramaklasse gaan begin, moet jy eers ontspanne en opgewarm wees. Is jy gereed? Kom ons begin. Jou opvoeder sal jou deur die volgende oefeninge lei en verduidelik waarom jy dit doen.

Ontspanningsoefeninge:

Ons doel is om ‘n toestand van ontspanning te skep waarna jy jou drama-aktiwiteite gemakliker kan uitvoer, vryer wees met jou bewegings, inhibisies oorkom en meer gemaklik tussen jou klasmaats kan wees.

Ontspanningsoefening 1:

Staan met jou voete van mekaar af.

Strek na bo met jou vingerpunte, handpalms na voor en vingers uitgesprei.

Probeer die plafon raak.

Verbeel jou daar is ‘n draad aan elke vinger vas en aan die kroon van jou kop.

Jy word opgelig deur die draad totdat jy op jou tone staan.

Voel hoe jou liggaam langer word.

Hou hierdie posisie vir tien tellings.

Verbeel jou dat iemand die drade skielik sny.

Jou hande, gewrigte, arms, kop en skouers sal vinnig sak.

Laat jou arms los langs jou sye hang.

Laat jou kop sak.

Merk op hoe gemaklik jou spiere voel nadat die spanning verdwyn het.

Laat jou kop en arms vir ’n oomblik hang.

Kom stadig weer orent.

Ontspanningsoefening 2:

Strek met jou vingerpunte en die kroon van jou kop na bo.

Beur opwaarts so veel as wat jy kan.

Hou die opwaartse strek vir ‘n oomblik.

Ontspan jou hande, arms, kop, nek en bolyf.

Sak ineen.

Laat jou arms los voor jou bene hang.

Hang afwaarts in hierdie posisie vir ‘n paar oomblikke.

Rol jou bolyf na links.

Sak na regs.

Sak vorentoe.

Rol die bolyf in ‘n sirkel ‘n paar keer.

Draai anderkant toe.

Asemhalingsoefeninge:

As jy jou stem reg wil gebruik en die selfvertroue wil hê om dit goed te kan doen, is asemhalingsoefeninge die regte ding om te doen!

Asemhalingsoefening:

Staan gemaklik en regop.

Plaas die agterkante van jou hande op jou lae-ribbes.

Maak seker jou arms is uit en skouers is ontspanne.

Tel (nie hardop nie) 1 – 2 – 3 terwyl jy deur jou neus inasem en voel hoe jou ribbes uitdy.

Moenie te veel lug inasem nie.

Laat jou kakebeen oopval (tong plat, punt van jou tong agter jou onderste tande).

Asem uit deur jou mond terwyl jy weer 1 – 2 – 3 in jou kop tel.

Voel hoe die lug deur jou mond vloei.

Vermeerder die in- en uitaseming deur elke keer een telling by te voeg totdat jy tien bereik het.

Herhaal ses keer.

Resonansie-oefeninge:

Resonansie is die klank wat deur jou liggaam gemaak word. Dit is jou stem. Stem is die algemene klank van die vibrerende stembande geresoneer in

die holtes van jou kop, keel en borskas.

Met hierdie oefening moet jy streef om jou borskasholte te vergroot om sy funksie van resonansie vir die stem te verbeter.

Resonansie-oefening:

Plaas die agterkante van jou hande op jou lae-ribbes.

Asem stadig in deur jou neus terwyl jy in jou kop 1 – 2 – 3 – 4 – 5 tel.

Laat jou kakebeen oopval.

Rond en druk jou lippe vorentoe soos wanneer jy ‘n **oo**-klank sal maak.

Onthou om jou kakebeen oop te hou.

Blaas vyf kort sterk asems deur jou ronde lippe uit en probeer jou asem aan die ander kant van die klas blaas.

Voel hoe die krag van die uitgaande asem gehoor word aan die ander kant van die klas.

Herhaal ses keer.

Herhaal die oefening met ‘n klank terwyl jy uitasem.

Herhaal ses keer.

Opwarmingsoefening:

Opwarmingsoefeninge sal jou in staat stel om te reageer, vry van onnodige spanning, binne ‘n reeks energieke en plesierige situasies.

Opwarmingsoefening:

Plaas stoele langs een muur van die klas of skoolsaal om ‘n lang doolhof te vorm.

Maak seker daar is genoeg plek vir jou om deur die doolhof te loop sonder om aan ‘n stoel of die muur te raak.

Verbeel jou die stoele en die area buite die doolhof is geëlektrisifeer.

Werk in pare, A en B.

A is blind, so hy/sy moet sy/haar oë toehou of geblinddoek word.

B is stom en moet A fisies deur die doolhof lei sonder om geskok te word.

Die pare moet mekaar deur die doolhof volg en seker maak dat daar genoeg ruimte is om nie in

mekaar vas te loop nie.

Soos jy uit die doolhof kom, moet jy stil gaan sit en na die ander kyk soos hulle hulle pad deur die doolhof vind.

AKTIWITEIT 2

OM TE REAGEER OP VERSKILLENDE STIMULI IN DRAMATIESE SPELETJIES EN OEFENINGE: SPELETJIES

[LU 1.6]

Na die opwarmingsoefeninge is jy gereed om met die drama-aktiwiteite te begin. Vandag gaan ons speletjies speel. Ja, drama is baie pret!

Oefening 1: Tasbare boks

Jou opvoeder sal ‘n kartondoos voorsien met voorwerpe daarin.

Die inhoud sal artikels bevat soos ‘n sleutel, ‘n kers, wasgoedpennetjie, potlood, ens.

Daar sal net een van elke artikel in die boks wees.

Die sykante van die boks sal toe wees, maar daar sal ruimte wees vir ‘n hand om tussen die kante in die boks te glip, maar niemand mag die inhoud van die boks kan sien nie.

Die boks word in die middel van die speelarea geplaas.

Jy moet aan die ver kant van die boks kniel met jou gesig na die ander leerders toe, wat dan moet dophou of jy nie in die boks kyk as jy jou hand in die boks steek nie.

Jy moet ‘n artikel identifiseer deur net daaraan te vat.

Los die artikel in die boks en haal jou hand uit.

Mimiek die artikel en die gebruik daarvan vir die klas.

Die ander leeders moet dan uitroep wat die artikel was.

As hulle nie reg raai nie, moet die mimiekaksie herhaal word.

Jy moet probeer onthou watter artikels al geïdentifiseer is en dan daardie artikels vermy, m.a.w. jy sal ‘n klomp verskillende artikels moet identifiseer d.m.v. aanraking voordat jy ‘n artikel vind wat nog nie mimiek is nie.

Oefening 2: Ontmoetings

Jou opvoeder sal aan jou ‘n karakter toeken om te karakteriseer.

Niemand mag weet watter karakters die ander gaan karakteriseer nie.

Vorm groepe van drie, nie meer as vier nie.

Maak jou karakter aan die ander lede van die groep bekend.

Julle moet ‘n kort toneel beplan, ‘n situasie uitdink, ontwikkeling beplan, dialoog en ‘n slot inwerk.

Jy mag onder geen omstandighede gedurende die toneel die karakters se temperament of beroep noem nie.

Teen die einde van elke kort toneel moet die leerders in die speelarea bly, terwyl die ander leerders probeer raai wat elke speler uitgebeeld het.

Die spelers word nie toegelaat om te sê wat of wie hulle was nie; hulle moes dit net gewys het.

Oefening 3: Die oorname

Jou opvoeder sal ‘n aantal items (enige items) in die middel van die speelarea plaas.

Ondersoek die artikels.

Hierdie artikels kan gebruik word in ‘n kort toneel, soos hulle is, of as iets anders.

Bly in die groepe van die vorige oefening .

Jy het vyf minute vir voorbereiding.

Jou opvoeder sal na ‘n groep wys om hulle toneel met hulle artikels op te voer.

Sy/hy sal dan na ‘n ander groep wys om in die vorige groep se toneel in te beweeg en oor te neem – die eerste groep moet die tweede groep toelaat om hulle toneel, hulle ruimte en hulle artikels oor te neem, en moet dan wegbeweeg van die speelarea terug na hulle plekke in die sirkel.

Die oorgange moet egalig en vinning gebeur.

Om die ‘oorname’ te inisieer, kan die opvoeder musiek speel, op ‘n fluitjie blaas, hande klap, roep, op ‘n musiekinstument speel, ens.

AKTIWITEIT 3

OM SENSORIESE DETAIL EN EMOSIONELE UITDRUKKING IN DRAMATIESE AKTIWITEITE TE GEBRUIK: VOORWERPE EN SENSASIES

[LU 1.7]

Die doel van hierdie aktiwiteit is om te streef na helderheid van kommunikasie, sonder spraak, deur gebruik te maak van grafiese beweging. Moenie bekommerd raak nie, ons speel nog steeds!

Oefening 1: Kyk daarna

Dink aan iets lewendigs of leweloos waarna jy kan kom kyk in die speelarea.

Jy mag nie daaraan raak of daarmee toneelspeel nie, net kyk en reageer.

Jy moenie die oefening aanpak voordat jy ten volle voorbereid is om die voorwerp duidelik te visualiseer nie.

Die ander leerders moet dan die reaksies van die leerder in die speelarea kan 'lees'.

Na elke visualisering moet die leerders raai wat die voorwerp was.

Oefening 2: Sensasies

Kies een van die sintuie om op te voer:

- **Smaak**: bitterheid, warm kerrie, galserige botter, iets soet, medisyne
- **Aanraking**: streling, 'n hou, 'n slang, 'n ysblok, iets grofs, taai, sy, lig, swaar
- **Gesig:** sonsopkoms, rugbywedstryd, 'n ongeluk, bekoring, walging, verwondering,
- iets ver
- **Gehoor:** skinder, geweerskote, kompliment, huil, musiek, deurklokkie

Gebruik jou gesigsuitdrukking sowel as jou liggaam om die sintue uit te druk.

Oefening 3: Voorwerpe en Sensasies

In julle groepe, skep ‘n kort toneel deur Oefeninge 1 en 2 te kombineer.

Julle mag net een voorwerp gebruik.

Julle mag soveel sintuie as wat julle wil, gebruik.

Voer die toneel vir die klas op.

Lewer kommentaar oor elke opvoering.

Kies ‘n ‘wen-toneel’ na afloop van die opvoerings.

Assessering

LU 1

SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERINGDie leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

DRAMA

1.5 eenvoudige ontspannings- en asemhalingsoefeninge onder leiding van die onderwyser kan doen wanneer opgewarm en afgekoel word;

1.6 regeer op gehoor-, mondelinge, visuele, tasbare en bewegings-stimuli gedurende drama-oefeninge en –speletjies;

1.7 gebruik maak van sintuiglike detail en emosionele uitdrukking in drama-aktiwiteite soos eenvoudige mimiek om gewig, grootte en vorm aan te dui.

Om op te warm en koordinasie te ontwikkel

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

SKEPPING, INTERPRETASIE EN AANBIEDING

Module 14

OM OP TE WARM EN KOÖRDINASIE TE ONTWIKKEL

DANS

AKTIWITEIT 1

OM OP TE WARM EN KOÖRDINASIE TE ONTWIKKEL

LU 1.1

Voordat jy enige van die aktiwiteite kan doen, moet jy jou liggaam opwarm. Die opwarmingsoefening sal verhoed dat jy gedurende die danse seerkry en sal die aktiwiteite makliker maak om uit te voer.

Voorbereiding - staan met jou voete ‘n heupwydte van mekaar af, voete vorentoe, arms langs die sye. Onthou:

dit is belangrik om jou liggaamslyn te behou om die spesifieke spiere wat opgewarm word, te isoleer;

korrekte liggaamslyne sal beserings verhoed;

beweeg slegs die liggaamsdele en spiere soos voorgeskryf.

Asemhalingsoefening

Asem in deur die neus vir vier tellings en lig die arms geleidelik sywaarts op.

Strek jou ruggraat.

Asem uit deur jou mond vir vier tellings en laat jou

arms geleidelik sak.

Herhaal asemhalingsoefening.

Staan met jou voete ‘n heupwydte van mekaar af, knieë effens gebuig, arms langs jou sye.

Kop- en nek-isolasies

Staan met jou voete ‘n heupwydte van mekaar af, voete vorentoe, arms langs die sye.

Sak en lig jou kop, van kant tot kant (herhaal agt keer).

Maak halfsirkels met jou kop van regs na links, dan links na regs (herhaal agt keer):

- moenie enige ander deel van jou liggaam beweeg nie;
- hou voete stewig op die vloer;
- hou jou knieë oop.

Skouer-isolasies

lig jou regterskouer, sak, lig dan jou linkerskouer, sak. (herhaal agt keer)

draai regterskouer, dan linkerskouer. (herhaal agt keer)

kombineer kop- en skoueroefeninge:

- kop op, af, regs, links, draai
- skouers op, af, draai
- herhaal agt keer

Moenie die res van jou liggaam beweeg nie.

Probeer jou skouers so hoog as moontlik oplig sodat die strek effektief kan wees.

Moenie jou kop beweeg nie; kyk vorentoe.

Stap op die plek op maat van die musiek vir agt tellings.

Stap vorentoe vir vier tellings.

Stap agtertoe vir vier tellings.

Herhaal agt keer.

Voeg armbewegings by die stapaksie:

- arms reguit, op en af na die kant, voor, bo die kop
- arms gebuig by die elmboog, opgelig op en af voor, na die kant en af
- swaai arms vorentoe en agtertoe terwyl jy stap.
- maak sirkelbewegings met die arms.

Dyspieropwarming

Bly op een plek en lig jou knieë beurtelings op en af.

Herhaal agt keer.

Beweeg vorentoe terwyl jy jou knieë lig (vier keer).

Beweeg agtertoe terwyl jy jou knieë lig (vier keer).

Herhaal agt keer.

Voeg armbewegings by terwyl jy vorentoe en agtertoe beweeg.

"Hamstring"-opwarming

Tree na die regterkant (kyk vorentoe), lig linkerbeen op agter jou, buig jou knie.

Tree na links (kyk vorentoe), lig jou regterbeen op agter jou, buig jou knie.

Herhaal agt keer.

Tree vorentoe terwyl jy jou been agtertoe oplig (vier keer).

Tree agtertoe (vier keer).

Voeg armbewegings by.

Spronge

Voorbereiding: Druk jou hele voet, veral jou hakke, op die vloer (dit sal jou die krag gee om in die lug te

spring).

Strek jou bene en voete.

Hou jou skouers oop en vierkantig.

Hou jou liggaam regop.

Gebruik elke spier in die sool van jou voet.

Werk van die hakke deur na die tone.

Wanneer jy land, moet jou tone eerste die grond raak.

Sit jou voet geleidelik neer totdat jou hak die grond raak.

Buig jou knieë wanneer jy land.

Spring vanaf twee voete.

Buig knieë voordat jy spring.

Maak knieë reguit soos jy opspring.

Sping vorentoe, agtertoe, na links, na regs.

Spring op die maat van die musiek.

Spring van een voet na die ander.

Kombinasie:

- spring vier keer op al twee voete.
- spring twee keer op die regtervoet.
- spring twee keer op die linkervoet.
- spring vorentoe op alternatiewe voete (vier keer).
- spring agtertoe op al twee voete (vier keer).
- herhaal kombinasie agt keer.

Spring van een voet na die ander.

Rugopwarming

Buig jou knieë – voete en knieë vorentoe, boude uit, plaas jou hande op jou knieë, trek jou rug op (soos ‘n kat) en ontspan (herhaal agt keer).

-
-
- AKTIWITEIT 2
- OM DANSE TE IMPROVISEER EN TE SKEP: DIE RASIE-DANS
- [LU 1.2]

- Rasiedanse is ‘n prettige aktiwiteit en kan uitgevoer word by jou volgende sportbyeenkoms.

1. Voer die volgende bewegings uit met musiek.

Fokus moet geplaas word op:

- **ruimte (**hoog/laag, groot/klein, vorentoe/ sylangs/agtertoe, naby/ver, smal/wyd)
- **tyd** (vinnig/stadig, reëlmatig/onreëlmatig)
- **krag** (sterk/lig, aaneenlopend/perkussief)

2. Daar is vyf basiese liggaamsaktiwiteite; ondersoek hierdie aktiwiteite deur middel van beweging.

- **beweging** (van een ruimte na 'n ander)
- **draai** (om om 'n middelpunt te beweeg)
- **elevasie (**om na 'n hoër vlak te beweeg)
- **gebare** (beweging van die hande, kop of liggaam om 'n idee of emosie uit te druk of te beklemtoon)
- **gewigsverskuiwing** (om liggaamsgewig van een punt na 'n ander te verskuif)

Die Musiek:

Kies musiek met 'n middel- tot vinnige tempo.

"Mickey" van Toni Basil is ideaal vir hierdie konsep.

Luister na die musiek voordat julle die bewegings aandurf.

Die Pom-poms:

Indien moontlik, maak jou eie pom-poms – twee elk – een vir elke hand.

Eenvoudige, maar effektiewe pom-poms kan gemaak

word van “streamers” of enige ander repe materiaal, plastiek ens.

Enige materiaal wat vrylik sal beweeg wanneer dit hanteer word, kan gebruik word.

Die Dans:

Die rasie-roetine moenie meer as drie minute lank wees nie.

3. Hieronder volg basiese bewegings vir ‘n Rasie-dansroetine.

- Probeer hierdie bewegings uitvoer en skep jou **eie** rasiedans uit hierdie bewegings, asook bewegings uit Oefeninge 1 en 2:
- staan met jou rug na die toeskouers (hou 5,6,7,8);
- draai om met jou arms gebuig bo-op mekaar voor jou bors;

- slaan vorentoe met jou vuiste;
- draai jou arms om in ‘n sirkelbeweging en raak aan jou dye op pad;
- bring jou arms terug na die eerste posisie;
- mate 3 & 4.
- plaas jou linkervuis op jou bors en jou regterarm reguit voor jou uit;
- bring jou regtervuis na jou bors;
- met gebuigde arms, bring jou vuiste op langs jou kop;

- lig jou kop op dieselfde tyd;
- bring jou arms af (steeds gebuig) en raak jou tone;
- hou jou linkerarm in ‘n lae V;
- slaan met jou regtervuis op jou linkerhand;
- bring jou regtervuis terug en maak ‘n lae V;
- slaan weer met jou linkervuis;
- bring dit terug;
- bring arms vinnig na jou sye.
- skop met jou regtervoet;
- kniel na regs, klik jou vingers;
- klap jou hande;
- tree vorentoe en slaan met jou linkerhand – hou jou regtervuis op jou bors;
- draai na regs (jou linkervuis op jou bors en jou regtervuis in ‘n T);
- bring jou hande langs jou sye.
- klap agter jou rug met jou regterhand en bring jou hand voor jou gesig, handpalm uit, vingers bymekaar;
- klap agter jou rug met jou linkerhand en bring dit voor jou regterhand, handpalm uit, vingers bymekaar.
- gly jou liggaam na links – draai jou kop na links;
- bring jou hande op na jou kop en gly hulle af na jou heupe.

NB: Hierdie is slegs ‘n beknopte voorbeeld van choreografie. Jy kan dit verander soos jy wil – of dit glad nie eens gebruik nie! Wees kreatief!

Luister na die musiek en besluit watter bewegings jy tegelykertyd of apart wil doen.

- Gebruik die pom-poms i.p.v. jou vuiste.
- Inkorporeer spronge, draaie, rigtingveranderings, beweging.
- Ondersoek die moontlikhede om handstande, wa-wiele, oplig, duikrolle, ens. tot die choreografie toe te voeg.
- Met behulp van jou opvoeder, ondersoek die moontlikheid om ‘n piramide te bou.
- Voeg roepgeluide by die roetine – bv. die naam van jou skool, spel die naam van jou span, skree gepaste uitdrukkings (Yeah! Nou! Span! ens.).

Die Opvoering:

Gebruik die T-hempies wat julle in die kunsklas gemaak het en die pom-poms as deel van die kostuums.

Voer die dans by die volgende sportbyeenkoms op.

Jy sal vind dat ‘n gehoor van vreemdelinge die eerste sal wees wat hulle waardering sal uitspreek.

Jy sal ook verbaas wees om te sien hoe die gehoor/ toeskouers se reaksie jou kan motiveer.

AKTIWITEIT 3

OM DIE SPIERE AF TE KOEL EN TE STREK NA AFLOOP VAN DIE OEFENINGE

[LU 1.3]

- Dit is belangrik dat jy jou spiere strek na elke klas. Indien jy nie strek nie, sal jou spiere styf en seer voel die volgende dag.

Asemhalingsoefening

- Staan met voete ‘n heupwydte van mekaar af, arms langs sye.
- Haal asem deur die neus, terwyl jy jou arms bo jou kop lig.
- Asem uit deur jou mond, laat sak arms en buig knieë terselfdetyd.
- Herhaal vier keer.

Nekstrek:

- Lig regterarm reguit bo kop, sit arm oor kop, raak die linkerkant van jou kop met jou regterhand.
- Trek jou kop stadig na jou regterskouer en laat sak jou linkerskouer.
- Herhaal aan die linkerkant.

Bors- en armstrek:

- Strek arms reguit agtertoe en hou hande agter jou rug vas – maak borsarea oop – trek arms

weg van liggaam.

Rugstrek- en armstrek:

- Bring arms vorentoe – hou jou hande vas – trek arms stadig weg van jou liggaam – maak skouerarea oop en strek die rug (hou vir agt tellings).

Hampees- en kuitstrek:

- Plaas een voet voor die ander – maak die voorste knie reguit – buig ondersteunende knie effens – lig tone van reguit been – hou hak op die vloer – buig stadig vorentoe – hou jou rug reguit – herhaal met die ander been (hou strek vir agt tellings).

Dyspierstrek:

- Staan regop, voete ’n heupwydte van mekaar af – lig een voet agtertoe – buig die knie (hak na boud) – hou ondersteunende been effens gebuig – hou en trek jou voet na jou boud met jou hand – maak jou ander arm reguit vir balans – hou strek vir agt tellings – ruil bene om.

Herstel:

- Skud alle ledemate.
- Buig na jou opvoeder om dankie te sê vir die klas.

Assessering

LU 1

SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERINGDie leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

DANS

1.1 by die voorbereiding van die liggaam ‘n opwarmingsritueel volg wat koördinasie en beheer ontwikkel.

1.2 dansreekse improviseer en skep wat die konsep van kontras gebruik, terwyl daar duidelike oorgange van een beweging of vorm na ‘n ander is, en daar gefokus word op: ruimte (hoog/laag, groot/klein, vorentoe/sywaarts/agtertoe, naby/ver, smal/breed); tyd (vinnig/stadig, gereeld/ ongereeld); fors/krag (kragtig/ liggies, vloeiend/rukkerig);

1.3 dansreekse improviseer en skep wat die volgende verken: die bewegingsreeks van elke liggaamsdeel; geometriese konsepte soos parallel, simmetrie, afstand, volume en massa, reghoeke, vyfhoeke, seshoeke en agthoeke.

Om 'n volksliedjie te sing en te begelei

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

SKEPPING, INTERPRETASIE EN AANBIEDING

Module 16

OM 'N VOLKSLIEDJIE TE SING EN TE BEGELEI

MUSIEK

AKTIWITEIT 1

OM 'N VOLKSLIEDJIE TE SING EN TE BEGELEI

[LU 1.8; 1.11]

Stap 1

Noem enkele kenmerke van ‘n volksliedjie:

Stap 2

Hier volg die woorde van die volkswysie wat jy gesing het:

Ek soek na my Dina, my Dina, my Dina;

Ek soek na my Dina, die Dina van my.

O hier is my Dina, my Dina, my Dina;

O hier is my Dina, die Dina van my.

Kan jy die verskillende **herhalings** identifiseer?

Dui dit aan met verskillende kleure en/of simbole.

Kies by elk van die volgende twee notasie-voorbeelde die korrekte maatsoortteken en voeg dit in by die gegewe blokkies.
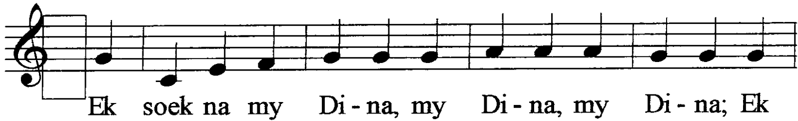
3 op 4-maat m.a.w. 3 kwartnote in elke maat
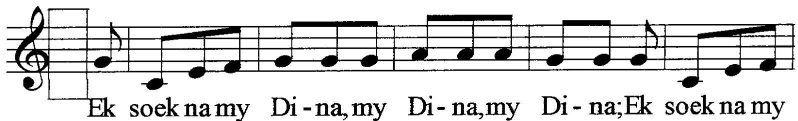


3 op 8-maatm.a.w. 3 agstenote in elke maat



Voorbeeld 1



Voorbeeld 2



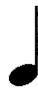
Watter een sal die vinnigste gesing word?

Stap 3

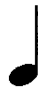
OSTINATO-PATROON: 'n Ritmiese patroon wat oor en oor herhaal word.



Klap op knieë (Patchen)



Handklap



Vingerklap



1
Klap op knieë
(Patchen)



2
Handklap



3
Vingerklap

Oefen dit!

Stap 4

Kan jy die ritmiese patrone 1 en 2 saamklap terwyl jy die liedjie sing?

KLAP	POLSSLAG					
	1	2	3	4	5	6
Patroon 1	X			X		
Patroon 2	X		X		X	

Patroon 3												
Eie patroon												

Watter patroon word gevorm as patroon 1 en patroon 2 gekombineer word? Skryf dit in by patroon 3. Kan jy hierdie patroon saam klap terwyl jy sing?

AKTIWITEIT 2

OM 'N POPULÊRE LIEDJIE TE SING EN TE BEGELEI

[LU 1.8; 1.9; 1.11]

- ‘n Populêre lied is, soos wat die naam sê, ‘n lied wat op ‘n spesifieke stadium gewild is. Noem ‘n paar populêre liedjies.

Stap 1

Hier volg die woorde van “*We all stand together*”

‘Win or lose, sink or swim,

One thing is certain: we’ll never give in.

Side by side, hand in hand,

We all stand together.’

AKTIWITEIT 3

OM MY EIE SPORTLIED TE SKEP EN UIT TE VOER

[LU 1.9; 1.10; 1.11]

Stap 1

Sing die liedere met die aangepaste woorde!



Ek soek na 'n wenspan, 'n wenspan, 'n wenspan;

Ek soek na 'n wenspan, 'n wenspan vir my.

O hier is my Blouspan, my Blouspan, my Blouspan;

O hier is my Blouspan, die wenspan vir my.



Seuns: Bom bom bom

Meisies: pa-ri-jam

Seuns: Bom bom bom

Meisies: pa-ri-jam

Seuns: Bom bom bom bom bom.

Almal: Run or swim, (-tsje -tsje)
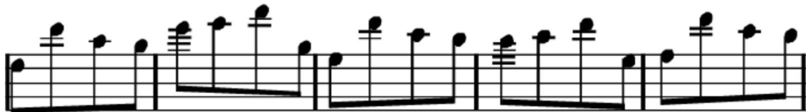
Lose or win, (-tsje -tsje)

One thing is certain: "We'll never give in". (-tsje -tsje)

Seuns: Side by side,

Meisies: Hand in hand,

Almal: We all stand together! (BOM BOM)



Dui die volgende tegnieke aan m.b.v. verskillende kleure en/of simbole:

- Herhaling

- Roep-en-antwoord

- Aksent (>)

Stap 2

Luister na die opnames wat jou opvoeder voorspeel – die refreingedeeltes van die liedere is ideale sportliedjies! Klap en sing saam!

Stap 3

Skryf in vir die sportliedjie-kompetisie!

Werk in groepe. Kies ‘n bekende lied en verander die woorde sodat die lied geskik sal wees vir ‘n sportbyeenkoms.

Voeg beweging en begeleiding in die vorm van liggaamsperkussie by.

Sodra almal vertroud is met die “nuwe” lied, word dit aan die klas voorgedra.

(of julle kan ‘n video-opname maak en aan die klas voorspeel).

Skryf die begeleidingspatroon neer:

SPORTLIEDJIE

KOMPETISIE

NAAM: ____________________

GRAAD: ____________________

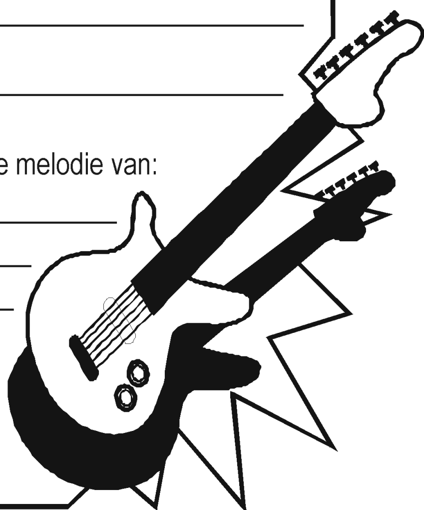
TITEL: ____________________

Gebaseer op die melodie van:

____

____

____



Assessering

LU 1

SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERINGDie leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

MUSIEK

1.8 konsentrasie en noukeurige beluistering toon in die herkenning, herhaling en skep van ritmes en poliritmes deur gebruik te maak van beweging, liggaamsperkussie en natuurlike instrumente;

1.9 ‘n kort ritmiese patroon, bestaande uit half, kwart en agste nootwaardes en rustekens, kan komponeer en aanbied m.b.v. liggaamsperkussie;

1.10 musikale frases kan improviseer en skep waarin gebruik gemaak word van herhaling, aksent en vraag-en-antwoord

1.11 liedere in 3-maatslag kan sing (34 en 38).

On die figuur in aksie te sien

KUNS EN KULTUUR

Graad 5

SKEPPING, INTERPRETASIE EN AANBIEDING

Module 15

OM DIE FIGUUR IN AKSIE TE VERKEN

VISUELE KUNS

AKTIWITEIT 1

OM DIE FIGUUR IN AKSIE TE VERKEN

[LU 1.12]

- In vorige Modules het jy onderskeidelik **kleur, lyn, toonwaardes, patroon** en ‘n verskeidenheid **kunsvorme** ondersoek.
- In hierdie Module sal daar na **vorm** (geometries en natuurlik) en veral **vorm in ruimte** (drie-dimensioneel) gekyk word. Ontwerp (met die klem op **kontras**) in kunsvlyt sal ook verken word.

STAP 1

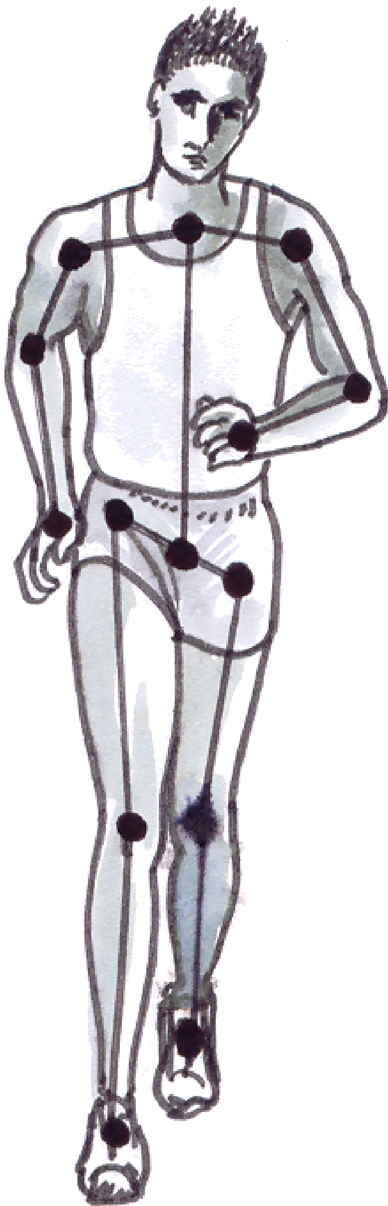
Soek ‘n verskeidenheid van ongeveer agt tot tien sportfigure in aksie uit tydskrifte en koerante en knip of skeur hulle uit. Dink byvoorbeeld aan rugbyspelers, tennisspelers, atlete, skaatsers, duikers, swemmers, sokkerspelers, ensovoorts.

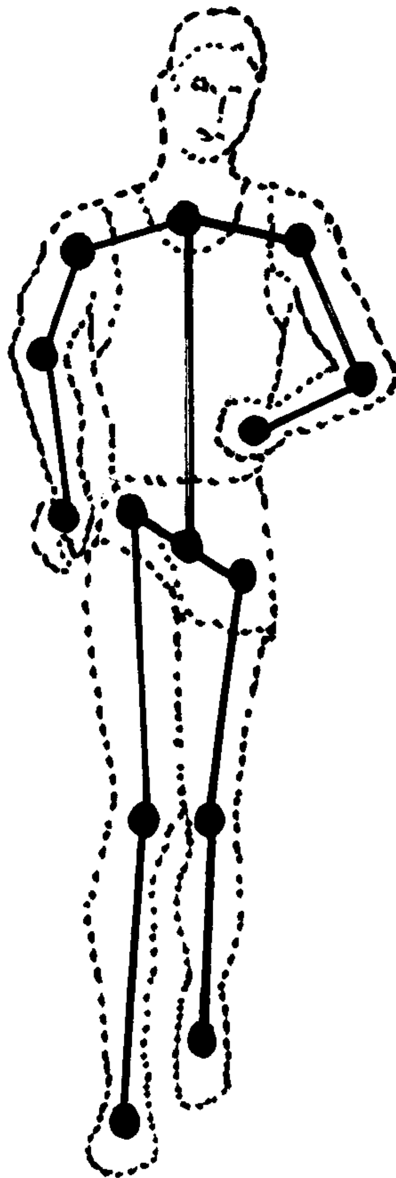
Vervolgens moet jy ‘n **foto-montage** (soos ‘n collage, maar waar daar slegs van foto’s en/of prentjies gebruik gemaak word) van die sportfigure in aksie saamstel.

STAP 2

Teken nou op elke gewrig ‘n kolletjie met ‘n pen. Verbind dan die kolletjies met ‘n liniaal (reguit lyne)

sodat die figuur se struktuur in beweging aangedui word. (Sien illustrasie hieronder.)





STAP 3

Kies **een** van die figure en kopieer daardie figuur se kolletjies en lyne op ‘n A4-papier met potlood of

pen. Teken dan die figuur in daardie posisie. Die tekening mag slegs in **lyn** gedoen word en sal vir die volgende aktiwiteit gebruik word.

AKTIWITEIT 2

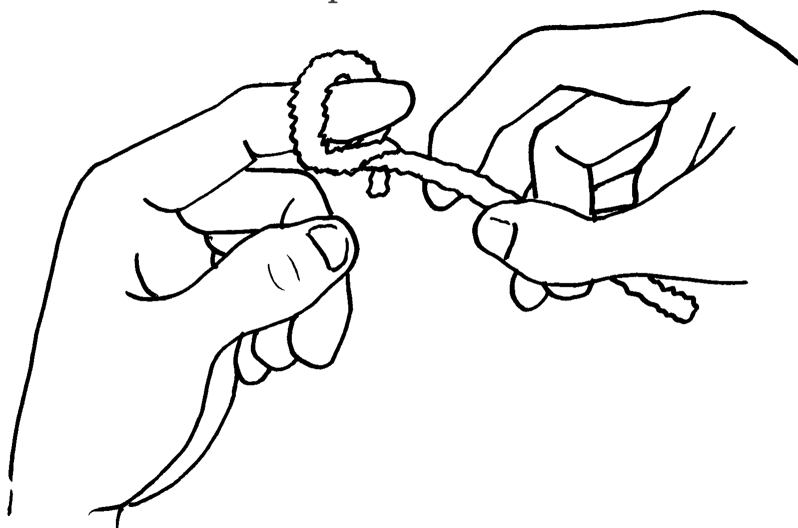
OM 'N DRIE-DIMENSIONELE FIGUUR IN AKSIE TE MAAK

[LU 1.12]

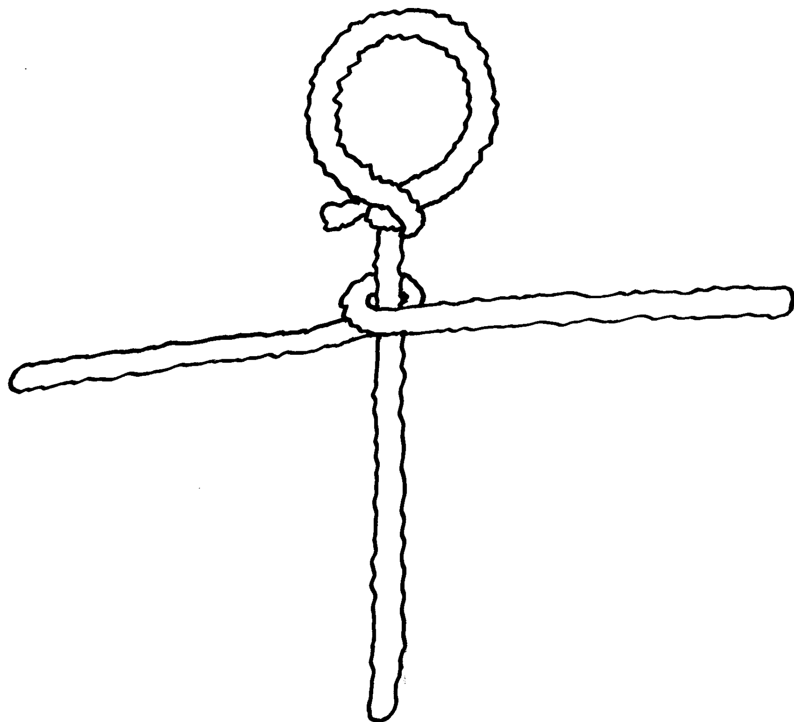
Stap 1

Bring ten minste drie pypskoonmakers klas toe, as die onderwyser dit nie kan verskaf nie, om jou figuur in aksie van Aktiwiteit 1 te maak. Die pypskoonmakers moet soos volg gebruik word:

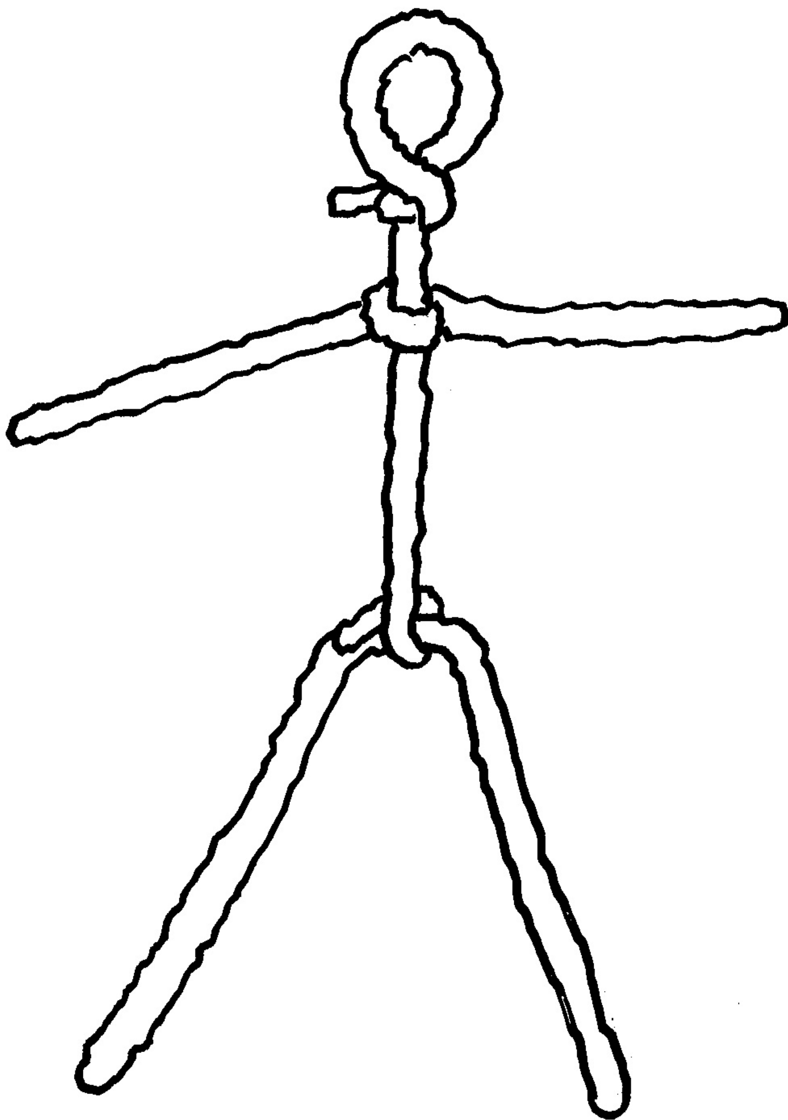
PYPSKOONMAKER 1: Draai een ent om ‘n vinger en draai dit om die kop te vorm:



PYPSKOONMAKER 2: Plaas die tweede een oor die 'nek' van die eerste pypskoonmaker en draai die twee ente om die twee arms te vorm:

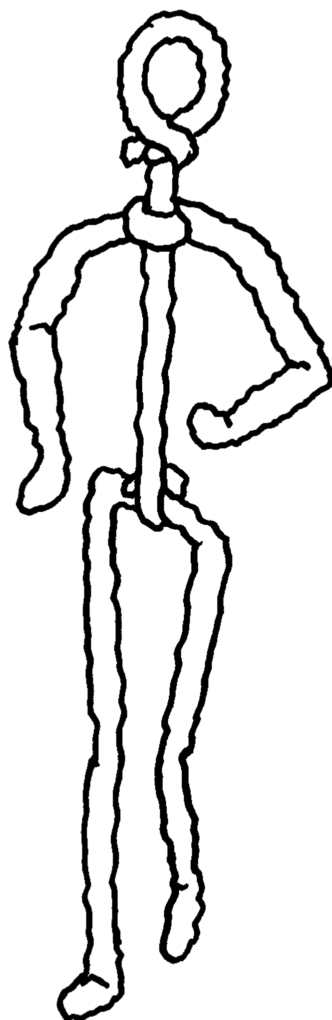


PYPSKOONMAKER 3: Buig die derde een in die middel om die twee bene te vorm en heg dit aan die onderpunt van die eerste pypskoonmaker:



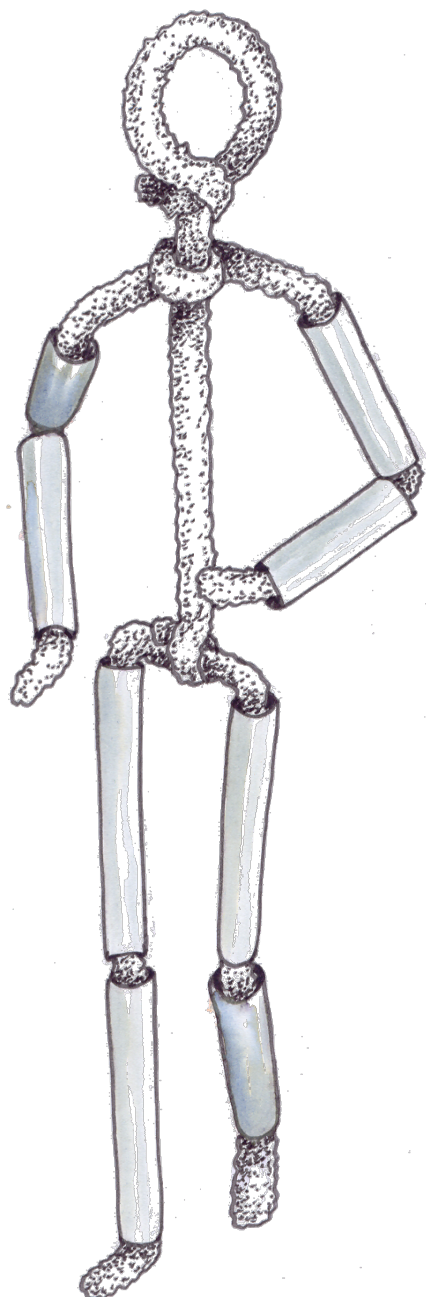
Stap 2

Die liggaam kan nou gebuig word om soos die getekende figuur te lyk. Die ente kan gebuig word om hande en voete te vorm:



Stap 3

Verdere toevoegings kan byvoorbeeld opgesnyde strooitjies wees wat oor elke ledemaat van die pypskoonmaker-figuur getrek word:



AKTIWITEIT 3

OM 'N UITSTALLING TE HOU

[LU 1.13]

- Na voltooiing van al die figure kan elke leerder se pypskoonmaker-figuur saam met die voorafgaande tekening in die klaskamer uitgestal word.

AKTIWITEIT 4

OM 'N ONTWERP VIR 'N T-HEMP TE MAAK

[LU 1.12]

- Bring ‘n ou ligkleurige (verkieslik wit) T-hemp van die huis af vir hierdie aktiwiteit. Maar luister eers hoe die T-hemp ontstaan het, jou opvoeder sal die storie aan jou vertel.



Stap 1

Jy gaan ‘n eenvoudige ontwerp vir ‘n T-hemp maak wat by ‘n sportbyeenkoms by die skool gedra kan word. Jy moet eers saam met die res van die klas besluit of julle die skool of ‘n spesifieke span se naam wil gebruik. (Die klas kan ook in groepe/ spanne ingedeel word sodat elke groep dan ‘n ander ontwerp sal maak.)

Stap 2

Die klem in hierdie module is op kontras en

wanneer die ontwerp gemaak word, moet soveel moontlik kontraste ingebring word (letters met natuurlike vorms en vloeiende rondinge teenoor letters met geometriese, hoekige vorms; letters met koue kleure soos blou en groen teenoor letters met warm kleure soos geel, rooi en oranje; letters met growwe teksture teenoor letters met gladde teksture, ensovoorts.).

Voorbeelde:



Stap 3

Nadat jy jou ontwerp op papier beplan het, kan die buitelyne met ‘n ligte kleur pastel op die T-hemp geteken word. Die tekstielpastelle moet soos gewone

waskryt hanteer word. Beheer is baie belangrik en jy moet versigtig wees om nie die materiaal te rek wanneer jy die pastelle ferm wil aanwend of ‘n kleur donkerder wil maak nie. Herhaal eerder dieselfde bewegings om ‘n kleur donkerder of sterker te maak.

Stap 4

Nadat die ontwerp op die T-hemp aangebring is, kan jy dit eers huis toe neem om gestryk te word sodat die ontwerp permanent en kleurvas kan wees. Tydens die strykproses moet die ontwerp bedek wees met ‘n afvallappie. Die hele ontwerp moet vir drie tot vier minute in sirkelbewegings gestryk word. Daarna is die T-hemp wasbaar, hoewel dit raadsaam is om dit vir die eerste keer apart te was.

Assessering

LU 1

SKEPPING, INTERPRETERING EN PRESENTERINGDie leerder kan in elk van die kunsvorme skep, interpreteer en werk presenteer.

Dit is duidelik wanneer die leerder:

VISUELE KUNSTE

1.12 kuns- en kunsvlytwerke ontwerp en skep wat

die gebruik van natuurlike en geometriese vorms in twee en drie dimensies verken, in waarnemingswerk, patroonskepping en ontwerp, asook in eenvoudige vlytvoorwerpe;

1.13 werk in die klaskamer kan uitstal.